MET O.A. RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X • HOOLIGANS • MONKEY BALL • SPLASHDOWN • MYST 3

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAM... VAN DE BENELUX

NOVEMBER 2001
NUMMER 11
JAARGANG 09

EXTRA
A3 POSTER



FINAL FANTASY X

GBA GEKTE
WARIO LAND 4
IRIDION
PAC-MAN COLLECTION
ADVANCE WARS

FORMULE 1
NOG LANG NIET AFGELOPEN
F1 2001
GP3 2000

WORLD OF WARCRAFT
BLIZZARDS VERASSING VOOR 2002

SPECIAL
WAT WAS ER OP EN VOORAL NAAST
DE ECTS

EA PLAY
AANWEZIG OP ALLE CONSOLES

SONY PARTY
PS2 GOED OP WEG

NINTENDO SHOW
GAMECUBE GAMES KRITISCH BEKEKEN

PIJNLIJK REALISTISCH
GHOST RECON
SOCOM: NAVY SEALS

REVIEW
DEVIL MAY CRY

CHEATS VOOR: EXTREME G3 • CART FURY • KLONOA 2 • LE MANS 24 HOURS • RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X • PLUS WALKTHROUGH RED FACTION



vnu business publications

F 6,50 / BFR 125 / € 2,95

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

WAT DEDEN DE REDACTIELEDEN IN HUN JONGE JAREN OP DE 11E VAN DE 11E?

DE REDACTIE

Elf november is de dag, dat mijn lichtje branden mag. Binnenkort is het weer Sint-Maarten. Jeugdtrauma's of mooie herinneringen?



JEROEN
HET IS EEN FEEST VOOR LAGERE SCHOOL LEERLINGEN MAAR MIJN BROERTJE LIEP NOG TOT Z'N 15e. MET EEN VUILNISZAK VOOR DE SNOEP!



ED
IK LOOP NOG ELK JAAR, WEER OF GEEN WEER... MET DE KOTERS NATUURLIJK. HIER WOONT EEN KIKKERBIL DIE NIETS GEVEN WIL!



DRE
IN A'DAM WORDT HET ALLEEN IN NOORD GEVIERD EN OM NOU HELEMAAL MET DE PONT TE GAAN VOOR EEN ZAKKIE SNOEP. NOOIT GEDAAN DUS.



BORIS
WIJ BEGONNEN ALTIJD HEEL LAAT. DAN HAD JE VEEL MENSEN DIE ZEIDEN 'ER KOMEN ER TOCH NIET MEER, NEEM DE HELE SHIT MAAR'.



JURJEN
ZINGEN DAT DEDEN WE NOOIT. JE ZOCHT GROEPJES DIE BIJNA KLAAR WAREN EN DAN SLOOT JE MET OPEN PLASTIC ZAK ACHTERAAN.



JAN
TOEN IK ZO'N JAAR OF 12 WAS, MOCHT IK BIJ DE DEUR DE SNOEP UITDELEN. IK GELOOF NIET DAT VEEL KINDEREN TOEN WAT GEHAD HEBBEN.



J.J.
MET EEN PAAR GASTEN GINGEN WE TEGEN HET EIND VAN ZO'N AVOND DE STRAAT OP EN DAN WAS HET 'INLEVEREN DIE HAP OF WE GAAN RAMMEN.'



SKATE
SCHIJTAVOND! IK VERGEET ALTIJD SNAAI TE KOPEN DUS KAN IK WEER EEN PAAR UUR OP DE PLEE GAAN ZITTEN MET ALLE LICHTEN UIT.

KORZAKOF

Oké, gelijk maar even met de billen bloot, ik was het domweg vergeten! Zat ik hier vorige keer nog doodleuk over mijn vakantie te ouwehoeren, vergeet ik helemaal te vermelden dat onze ouwe vertrouwde Sara ons heeft verlaten. Zal Korzakof dan toch eindelijk de weg naar mijn hersenpan gevonden hebben? Anyway, waar had ik het over... o ja, haar vertrek zat er natuurlijk wel een beetje aan te komen want na het verdwijnen van de filmrubriek had ze eigenlijk niet zoveel meer te doen. Onder het motto beter laat dan nooit, hier dan alsnog even een woord van dank! Laat ons weten wanneer de eerste Movie Unlimited in de winkels ligt.
Goed, ondanks het feit dat er op deze manier maar weinig babes op de redactie overblijven (hint, hint) ging het werk natuurlijk gewoon door. Zoals de meesten van jullie wel gezien hebben, is de nieuwe website inmiddels gelanceerd en ziet ie er retestrak uit! En dat is slechts het begin want we zullen er de komende tijd nog veel leuke dingen mee gaan doen. Hou 'm in de gaten dus!
Natuurlijk moest er daarnaast ook gewoon weer een Power Unlimited gemaakt worden. Alhoewel, 'gewoon', we werken ons er iedere maand compleet voor uit de naad. Maar goed, dat zal jullie natuurlijk een rotzorg zijn, het resultaat ligt voor je neus en daar gaat het allemaal om. Daarnaast, klagen en een gamesmagazine maken, dat gaat niet echt goed samen. Ik heb immers nog geen leukere job kunnen bedenken; beetje gamen, regelmatig tripjes maken, bootbabes uitchecken (zie Erotica Island!) en veel party's met gratis booz. En je wordt er nog voor betaald ook!

NIELS





COVERVIEW



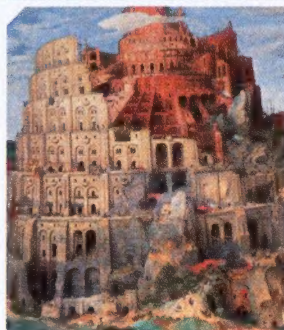
De basis van Devil May Cry is simpel: schieten en hakken tot je duim er af valt. Toch is het dankzij de gothic sfeer, het charisma van de hoofdpersoon, de koele wapens en dope stijl van vechten een game geworden die je absoluut niet zal willen missen.

SPECIAL REPORT



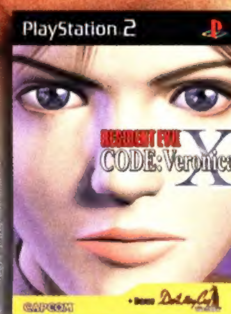
Met z'n zessen vertok het PU team naar Europa's grootste gamesbeurs: de ECTS. Veel grote partijen ontbraken maar organiseerden in de buurt hun eigen 'showtjes'. Natuurlijk waren we op volle sterkte aanwezig bij alle belangrijke events.

SPECIAL REPORT



Sid Meier is met spellen als Civilization, Railroad Tycoon en Alpha Centauri een van de grote jongens uit de game-industrie. We pakten dan ook meteen de boot naar de VS toen we uitgenodigd werden om samen met Sid, Civilization III uit te checken.

LIFE WITHOUT RESIDENT EVIL.



THE MOST VILE YET.

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 11 2001 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES



P20 Tom Glancy's Ghost Recon

Ghost Recon is een game die geheel losstaat van de Rainbow Six serie. De nadruk in deze tactical shooter ligt meer op de militaire aktie, die zeker in de sterke Multiplayer mode helemaal tot z'n recht komt.



P46 Resident Evil: Code Veronica X

Code Veronica X is next-gen horror die z'n weerga niet kent. De graphics zijn zo ontzettend mooi dat het spel zich in je vastbijt en je pas loslaat als het laatste monster bloedend tegen de vlakte gaat.



P50 Throne Of Darkness

Throne Of Darkness lijkt in veel opzichten op Diablo. Toch weet deze action RPG door z'n afwisselende gameplay en boeiende ontwikkeling van de hoofdpersonen z'n inspirator op sommige punten te overtreffen.



P53 Warioland 4

We kennen vrijwel geen games die zo mooi en kleurrijk zijn vormgegeven als dit vierde deel uit de Warioland cyclus. Ook zullen er weinig GBA games zijn met dezelfde diepgang als deze indrukwekkende platformer.



P54 F1 2001

In F1 2001 moet je eerst challenges halen voor je serieus aan de slag kunt; een goede manier om met de game vertrouwd te raken, pittig als ie is. De game is het overigens zonder meer waard om er wat extra tijd in te stoppen.



P64 Myth III: The Wolf Age

De derde Myth game komt van een nieuwe developer. De fans kunnen echter gerust zijn; het is er eigenlijk alleen maar beter op geworden. Herkenbare sfeer, gelikte graphics, spannende gameplay en bloed... liters bloed.



P69 Klonoa 2: Lunatea's Veil

Klonoa 2 is wellicht de mooiste PS2 game tot nu toe. Dubbel jammer dus dat ie zo makkelijk is; een beetje gamer heeft 'm in no-time uitgespeeld. Typisch een spel om effe te huren want je móet 'm wél gezien hebben.

Het volgende nummer van Power Unlimited, met onder meer een uitklap-poster en een shitload aan te winnen prijzen, verschijnt 16 november!

POWER UNLIMITED, YO!POST, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

DE REDACTIE HOUDT ZICH HET RECHT VOOR OM BRIEVEN NIET TE PLAATSEN OF IN TE KORTEN. PLAATSING BETEKEN

BELG

Dag PU Nederlandertjes,
Ik heb hier twee simpele vraagjes voor jullie.
Ten eerste: hebben jullie een website, zo nee, dan kunnen jullie toch wel eens de moeite nemen om voor een te zorgen, want ik kan me inbeelden dat niet iedereen even hard werkt daar in die redactie (niet dat ik hier iets mee bedoel Boris).
Ten tweede: hebben jullie ooit een review geschreven over Medal Of Honor Underground?
Ik heb het spel op PSone gekocht en ik ben er al totaal verslingerd aan maar ik heb wat moeite met bepaalde levels.
Ik hoop dat mijn mailtje er in komt (de review van Diablo 2 was geweldig).
Niels Jans I België

Ja we hebben al jaren een website en Medal of Honor hebben wij allang gereviewd. Volgens ons kom jij helemaal niet uit België, daar hebben we namelijk geen lezers die zulke domme vragen stellen.

WE KNOW

Waarschijnlijk hebben jullie deze vraag al heel vaak gehad maar hoe krijgen jullie het allemaal voor elkaar om zo ver van tevoren zoveel te weten over spellen? Vinden de fabrikanten dat wel oke? En wat zou je moeten doen om lid van de PU redactie te worden?
Ik hoop dat jullie het willen zeggen.
Michiel

Ed heeft een soort van glazen bol op zijn bureau staan waarin hij alles ziet.
En nee je kan niet lid worden van de redactie. Tenzij je een berg geld stort op de rekening van Ed (of voor een paar Pokémon plaatjes).

HE'S BACK!

Finaly!...MORTAL MARCEL!...HAS COME BACK!...to the Power Unlimited. Jaaaaaa ik ben er weer! (Mortal Marcel). Ik ben hier weer om wat dingentjes op te klaren, een beetje damage controle zeg maar, over mijn lange absentie bij de PU.
De afgelopen jaren zijn er al verschillende theorieën over mijn verdwijning uit de PU ontstaan, van emigratie naar de VS tot het op clandestiene wijze oprichten van een gamesblad. Ik kan jullie met gerust hart vertellen dat deze twee in ieder geval niet waar zijn.
Ik heb echt de meest vreemde geruchten gehoord over mijn verdwijning, voorbeeld:
1.Er werd gezegd dat de redactie van de PU mij systematisch uit de PU hield omdat ik teveel aandacht kreeg. (Hahahaha!!!)
2.Er werd beweerd dat ik een rivaliserend gamesblad aan het oprichten was om de PU weg te concurreren. (Waar moet ik dat van betalen, plakken wortels??)
Dit zijn maar twee van de weet ik hoeveel geruchten die er rond gingen over mij. Ik kan jullie met een gerust hart zeggen dat geen van deze geruchten waar is. (Ik ben wel bezig met het starten van een toffe website maar dat is een ander verhaal). Ik ben dus niet van plan om de PU weg te concurreren of iets dergelijks.
De reden van mijn afwezigheid is - en nu komt het- I grew up!!! Ik heb gewoon geen tijd om iedere keer een brief te schrijven, ik heb genoeg te doen met school en werk, als ik er voor betaald werd oké dan schreef ik iedere maand wel een brief, tot mijn vingers ervan gingen bloeden, maar dat is niet het geval.(goddamnit!)
Ik hoop dat ik al die geruchten nu uit de wereld heb geholpen en dat er geen meer de wereld in worden geholpen. Ik zal een oogje houden op de PU, ik ben er wel sinds het begin bij geweest en mocht ik de reden ervan in zien stuur ik wel een briefje.
Ik moet eerlijk zeggen ik heb genoten al die jaren, hopelijk jullie ook (de redaktie waarschijnlijk iets minder, hehehehe). Het wordt tijd voor een nieuw begin, out with the old in with the new, een nieuwe nerd die het maar overneemt.
Ik zal jullie in de gaten houden.
Los mazzels
Mortal Marcel
PS: Nog even dit voor de fans, als die er nog zijn. "Plaats deze brief anders kom ik langs met een knokploeg!!!"
PPS: Voor het geval dat de redaktie niet gelooft dat ik het echt ben hier een foto.



Tja, we krijgen elke maand wel een brief met iemand die claimt Mortal Marcel te zijn. Toen Ed echter de foto zag (hij is de enige die weet hoe MM er uit zag) dacht ie deze gast, met aan zekerheid grenzende waarschijnlijkheid, te kunnen identificeren als de enige echte.
Dus Marcel, bedankt voor je brief. Het ga je goed. Ennuuh, je hoort van ons.

ZAKBOX

Hoe komt het dat alleen Nintendo met een 'draagbare console' op de markt komt? Sommige GBA spellen lijken mij wel cool maar de meeste zijn toch meer voor de jongeren onder ons. Waarom komt Sony of Microsoft niet met iets dergelijks op de markt. Misschien een goed idee voor Microsoft baas Bill aangezien de Xbox een grote flop dreigt te worden. Ik had gedacht aan een soort Game Boy maar i.p.v. cartridges zou men Mini Discs moeten gebruiken. Dan zou het ding games, films en muziek kunnen spelen!!! Een mini disc is namelijk een cd in het klein maar dan zeer schokbestendig en veel sneller. Een naam heb ik er ook al voor, ik stel voor de "Billboy". Maar dan is het wel gedoemd om te mislukken, misschien er toch maar het woord Microsoft insteken, dat verkoopt altijd.
Keep up the good work.
Pieter Diepenbeek I België

Wij hebben op de redactie allemaal een GBA.
Behalve Ed; hij houdt vast aan de NeoGeo Pocket Color. Da's echt een apparaat met toekomst, zei ie laatst nog.

JOURNALISTIEK

Dit is echt een dope blad maar ik moe toch echt ff wat kwijt. Ik ben bijna afgestudeerd in journalistiek en kom binnenkort bij jullie solliciteren.
Dre is gewoon zo depri als het maar kan omdat hij alleen maar wc games te testen krijgt en daarom heeft hij Seaman of zo een 9 gegeven. Echt geen ene fock aan.
Maar jongens reken er maar op dat ik binnenkort in jullie PU-Empire kom.
En Jan heeft een probleem. Ik ben ook gefreakt door Warcraft en Warren Spector is mijn oom (ik heb twee Deus Ex 2(!) speldjes en de demo van Thief 3). En J.J. omdat je zo aardig bent heeft mijn oom maar een deal gesloten met Trip Hawkins. Hij stuurt jouw alle Army-men games die ooit gemaakt zijn en alle die nog gemaakt worden.
En Skate; ik heb lekker de trailer gezien van ISS Pro Evolution 4 (voor een aantal geeltjes stuur ik 'm naar je op!)
Boris is een dope gast dus ik geef hem de komende maand wel een keer de trailer van Metal Gear Solid 3 : The Gitar of Life.
En Niels wanneer krijgen we de stukjes te lezen van de films Tomb Raider en Final Fantasy. Je voorganger heeft dat ons beloofd dus kom maar op. Dus geef Sara ook een aantal bladzijden dan wordt het blad alleen maar dikker. Cause Sara Rulez!!!!
Ed is cool, want die dist iedereen vet uit. En Jeroen....... ja Jeroen. Jij krijgt binnen die nieuwe Nescafé voor het rondbrengen. O ja, Jurjen is dope.
En nu nog een laatste vraag. Hoe de hell krijg je een password bij het forum bij jullie??
Leon a.k.a Lord Braindead

Bijna afgestudeerd journalist? Ed is een uur bezig geweest een leesbaar stukje van die flutzooi van je te bouwen. Jij in het PU Empire? Wees maar blij dat Ed je geen rekening stuurt, als je zijn uurtarief kent!

BRIEF VAN DE MAAND

De schrijver van de brief van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt *ƒ 100,-* op zijn of haar bankrekening gestort.

STUUR JE BRIEF NAAR:

POWER UNLIMITED
YO!POST
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

NIET DAT DE REDACTIE DE INHOUD VAN DE BRIEVEN ONDERSCHRIJFT. ANONIEME BRIEVEN WORDEN NIET GEPLAATST.

GOUD

Ik las laatst in de PU agenda van een vriend van me de review over Majora's Mask.
Daar stond in dat er van dat spel hele zeldzame gouden cartridges verschenen zijn.
Nu vroeg ik me dus het volgende af: Ik heb een gouden cartridge van Ocarina of Time. Is deze dan ook heel zeldzaam? Op het doosje staat ook Limited of Collectors Edition (ik weet niet meer welke van de twee). En is het waar dat het spel ook langer duurt dan de gewone versie? Dat zei de verkoper tenminste tegen me toen ik het kocht. Ik hoop dat jullie me hierover duidelijkheid kunnen geven.
Melanie 't Lam

Wij hadden ook zo'n gouden cartridge op de redactie liggen. Toen we dat effe gingen checken, bleek ie te zijn verdwenen. Wij verdenken een Limburgse ekster die onlangs is weggevlogen..

LATERTJE

Ik als abonnee (ja,ja tuurlijk) wil ff iets weten: gaan jullie iets van een preview over de Getaway schrijven zo niet, DOEN en wat is de geplande release date en kunnen jullie niet iets van een profcheck met Extince doen?
Jullie kunnen hem vast wel bereiken via Skate.
Ronald Wielens

The Getaway hebben we in het mei nummer al gepreviewd en een profcheck met Extince hebben we in het september nummer van 1996 al gehad. Ja, beste jongen hier bij de PU zijn we er altijd vroeg bij hoor.

BRIEF AAN BORIS

Ik wou even vertellen dat ik de review of preview in PU 09 wel goed vond, je had het over Rayman M.
Ik kan ook niet wachten om Rayman M te spelen.
Wie zou jij dan zijn in het spel?
Ik denk Globox.
Ik ben zelf namelijk helemaal gek van Rayman. Ik heb elk Rayman 2 spel uitgespeeld tot de laatste Lums en ook Rayman Revolution heb ik compleet uitgespeeld.
Komen er binnenkort meer reviews en previews van Rayman M?
Verona (Razorwife)

Boris wilde niet reageren maar wij vinden Boris inderdaad met de maand meer op een Globox lijken.

VOETBALLEN MET CIJFERTJES

Ik ben al een tijdje lid van de PU en ik moet zeggen dat het een goed blad is met lekker veel informatie. Maar daar gaat het niet om, ik heb namelijk een vraagje en ik hoop dat jullie die willen beantwoorden:
Ik wil graag voor de PC een voetbalmanager spel aanschaffen maar het probleem is: er zijn er zoveel! Daarom hoop ik dat jullie mij een goed advies kunnen geven. Ik wil namelijk graag een spel dat realistisch is en veel mogelijkheden heeft, zoals verschillende landencompetities en eventueel tweede elftallen van de clubs (als dat er is). Ik heb nu namelijk Football Manager 2000 maar dat is onrealistisch je kan namelijk met FC Volendam bijvoorbeeld Ronalo kopen.
Ik weet dat jullie wel meer te doen hebben dan hier een antwoord op te geven maar ja je kan het altijd proberen hé?.
Daniël

Eerlijk gezegd hebben we helemaal niks beters te doen dan jouw brief beantwoorden.
Volgens Jeroen kan je het beste Championship Manager aanschaffen. Heel veel statistieken van heel veel voetbalclubs. Maar dat kan alleen als je een PC hebt. Heb je een PSX dan zul je moeten zoeken naar LMA Manager van Codemasters.

FRUITVOGEL

Hallo mensjuhs van de PU,
Alles goed daar? First of all: greetz van iedereen op het PU forum! Na een half jaar trouwe service in jullie Forum Army of Moderators kan ik jullie vertellen dat het daar weldegelijk dik roelt. Anywayz: (secondly dus voor de n00bs) wat is er aan de hand met jullie blad? Geen brieven meer van zeikende PU(b)ertjes over hoe slecht dit en dat allemaal wel niet is in de PU? Looks like you peeps be doin' summin' good! Waarschijnlijk zijn ze stil geworden door die Second Opinion van jullie. "Als je het niet goed vindt, doe je het zelf maar" is een goed plan geweest).
Keep up the good work ladz, en Laterz!
(PS.: Phat dat jullie op het forum komen kijken zo nu en dan, dudez!)
-Kwie | Kiwi

Alles goed hier, trouwe KiwiBird. Wij sluiten ons geheel bij jou aan, waar zijn de zeik brieven?

BRIEF V/D MAAND

ALIEN UNLIMITED

Eindelijk heb ik jullie ontmaskerd. Na vijf keiharde jaren werken zijn jullie er dan eindelijk bij. Wie ik ben? Geheim agent van Uncle Sam. Wat ik doe? Laten we zeggen, iets voor de staatsveiligheid.
Vijf jaar geleden begon ons onderzoek toen drie vreemde ruimteschepen landde op het grondgebied van Nederland. Na een jaar hadden wij al een goed resultaat en leidde het spoor naar de PU in Amsterdam.
Jullie zijn buitengewone slimme aliens met een menselijk uiterlijk. Jullie willen eerst het vertrouwen winnen van de mensen en ze daarna opeten. Jullie zien er bijna allemaal uit als mensen, maar toch verschillen jullie op een aantal punten.
De alien die schuilgaat onder de naam Boris had probleem met zijn haarimplantatie. Dat mislukte totaal. Hij mag nu ook niet meer in de zon komen. J.J is veel te sterk voor een mens, Dre heeft ooit een soldaat met een laser beschoten, Jeroen is überhaupt geen alien, maar het huisdier van Ed. Wij hebben bewijzen dat Jan gedachten kan lezen en manipuleren en Niels ontvoert mensen om ze in zijn mijnen op Venus te werk te stellen. Skate kan zichzelf meesterlijk vermommen en heeft al een rel veroorzaakt door zich als George Bush te verkleden en een rel met China te veroorzaken. Alleen Sara is een mens, door jullie ontvoerd, maar we krijgen haar terug. Dus jullie zijn gewaarschuwd!! Groeten,
Sharon Kroes | Den Haag

Shit heb je ons bijna helemaal ontmaskerd. Maar je hebt wat steekjes laten vallen want Jurjen is nog steeds op vrije voeten, he he. Zijn wraak zal zoet zijn.

VRAAGJES

We zijn al 5 jaar lid van dit goeie betrouwbare super blad en we hebben een paar vragen
1. Ik ging naar een gameshop en wou Zelda: Oracle of Ages kopen maar hij lag er nog niet, wanneer ligt hij dan in de winkel?
2. Mogen wij een keer rondleiding op jullie kantoor?
3. Hoelang willen jullie nog verder gaan met dit blad? (dan weet ik hoeveel geld ik apart moet zetten)
4. Waarom maken jullie geen demo cd zoals sommige andere game tijdschriften?
5. Wie bedenkt al die grappige teksten onder de screenshots?
6. Iedereen vraagt waarom bananen krom zijn, kunnen jullie die ook beantwoorden?

Sander en Jeroen | internet

1 Als je nu naar de winkel rent heb je best wel eens kans dat hij er nu wel ligt.
2 O nee, we zijn helemaal niet aan kant.
3 Nog vele, vele honderden Euro's lang.
4 Dan wordt de PU net zo duur als die andere game tijdschriften.
5 Dat doet Ed. Vandaar z'n megasalaris.
6 Dan komen ze terug als je ze weggooit.

SAAI

Ik wilde ff reageren op de rubriek Yo Post! Ik vind het echt een super relaxte rubriek, moet altijd dik lachen om jullie reacties, alleen worden er soms zulke achterlijke brieven gepubliceerd! Welke achterlijke aars begint een mailtje nou met: "Hee PU-plastuiten" of vraagt waarom er geen honkbal-spellen previews zijn (PU jaargang 09 nummer 09) BOEIUH! Waarschijnlijk doen jullie het gewoon extra hé, beetje saaie brieven plaatsen zodat jullie reacties erop goed lijken, jah heb jullie wel door! Plaats dan eens een leuke brief zoals deze! Verder niets te melden, alleen dat PU een echt relax blad (dat kunnen jullie zeker niet vaak genoeg horen hé!).
Wouter

Sorry Wouter, maar zo'n saaie brief als van jou plaatsen we natuurlijk never nooit.

REN WIELEN

Er is een wielrenspel uit genaamd Cycling Manager en dat reviewen jullie niet, waarom? Is er een keer een leuk wielrenspel, doen jullie er niks mee. Jullie moeten meer aan de gamende wielren fans denken.
Jos Littel | Brielle

Sorry Jos, die is er zeker tussendoor gefietst.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■Soms kan een uitspraak dodelijk zijn. Neem nu Ingvar Meijers, manager van de Home & Retail Divisie van Microsoft. Doet Microsoft VS alle moeite om te benadrukken dat de **Xbox geen PC** is, antwoordt de man in een interview voor Digitailing (een blad voor computerwinkels):
"Er zijn inderdaad nog weinig accessoires voor (de Xbox) beschikbaar maar dit komt omdat het heel duidelijk een games-PC is, het is absoluut niet de bedoeling dat ie de funkties van de gewone PC of andere apparatuur gaat overnemen."
Auch! Nu weten we ook wel dat ze consoles in marketingtaal vaak een games-PC noemen, maar toch. Echt slim is dit niet met al die vooroordelen over Bill's baby.

■Overigens is het nog steeds **erg stil rond de Xbox**. Wat filmpjes, wat screens, that's it. Het is zelfs zo stil dat zwartkijkers denken dat Microsoft de negatieve publiciteit die het nu krijgt wat wil laten voortsudderen, om dan ineens op hun eigen event in oktober met mega games te komen. Graag, zeggen wij dan!

■Pokémon dood? Mwow, niet echt. Pokémon Chrystal verkocht in Japan **binnen een dag 600.000 kopieën.**

■Het is altijd leuk om de pre-order lijsten van winkels te bekijken. Aan deze bestellijsten kun je immers goed zien **welke games waarschijnlijk gaan scoren** en welke niet. Wat betreft de NGC zijn momenteel de meeste bestellingen van Engelse winkels geplaatst voor Star Wars Roque Leader 2, Ethernal Darkness, Kameo Elements of Power en Raven Blade. Op de GBA gaat de aandacht vooral uit naar Doom, Diddy Kong Pilot, Jurassic Park 3 en Hot Potato.

■Lekker dan, waar wij vrijwel nergens meer een Dreamcast kunnen vinden in de winkels, daar kunnen de Britse gamers **The Ultimate Pack** gaan kopen. Daarin zitten een DC, Virtua Fighter 3, Metropolis Street Racer, Jet Set Radio, een controller en een VMU unit voor de prijs van 99 pond. Zeg maar 350 piek.

■Er lopen minimaal **zes miljoen malloten** op de wereld rond. Dat is namelijk het aantal kopieën dat 3DO van de Army Men reeks heeft verkocht. Anderhalf miljoen van hen leeft in Europa. Een beangstigende gedachte.

■Onze voorspelling van meest gehate game van 2002 en de jaren daarna: **Britney Spears.** De dame heeft net een moddervette deal gesloten met THQ dat nu Britney games gaat uitbrengen voor de PlayStation 2, Game Boy Advance en PC. De deal loopt tot 2005, dus het is veilig te stellen dat BS 2, 3 en 4 ook wel uit zullen komen. Alleen als we Britney omver kunnen fraggen, overwegen we de spellen te reviewen.

■ PS2 GAMES VOOR 60 PIEK!

Publisher Homesoft (o.a. Cryo, Midas, EDN) heeft de oorlog verklaard aan de veel te hoge gameprijzen en gaat een groot deel van haar nieuwe PC games voor slechts 54 piek (o.a. Atlantis 3), nieuwe PS2 games voor 99 gulden (SoF en Star Trek: Elite Force) en een viertal 'oude' PS2 games (o.a. Robot Warlords) voor zes tientjes in de markt zetten.
Homesoft ziet de lage prijzen als dé manier om het kopiëren tegen te gaan en daar zijn we het dubbel en dwars mee eens.
En alle publishers die ons nu gaan bellen omdat we in hun ogen sluikreklame voor Homesoft maken: "kom maar op met jullie prijsverlagingen, dan zetten we jullie ook in het zonnetje".

■ COMMENTAAR: DE AANSLAGEN OP DE VS

Ook de PU redactie werd dinsdag 11 september opgeschrikt door de verschrikkelijke beelden uit New York en Washington.
En, ja hoor je kon er op wachten, al snel daarna begonnen sommige journalistieke losers weer de computerspellen onder vuur te nemen.
Net als bij de wild west aktie op de highschool van Columbine, zouden games mogelijk de aanzet tot dergelijk geweld kunnen zijn. Mensen die vaker de PU lezen, weten dat wij daar op de redactie totaal niet in geloven. De mannen die deze zieke aanslagen hebben gepleegd, haalden het idee heus niet uit een game en ze werden al helemaal niet door een spel tot hun terreurdaad aangezet. Daar liggen hele andere oorzaken aan ten grondslag.
Amerikaanse journalisten hadden echter wel succes met hun aktie. Een flink aantal publishers werd bang en besloot 'gevoelige' spellen of 'gevoelige' gedeeltes van spellen weg te laten halen.
Red Alert 2 werd uit veel winkels gehaald omdat daar een scène in voorkomt waarin New York door de Russen vernietigd wordt. Developer Fishtank sleutelt momenteel flink aan het spel Real War waarin je terroristische aanvallen dient te bestrijden. Alle verwijzingen naar het World Trade Center moeten er uit. Microsoft weet nog niet of ze iets zullen doen aan Flight Simulator 2002 waarin je, als je daar behoefte aan hebt, een vliegtuig op het WTC kan laten vallen (in een flightsim kunnen vliegtuigen nu eenmaal ook neerstorten). En JoWood heeft besloten om de website voor het spel World War 3 tijdelijk af te sluiten en de release (24 september) van de game uit te stellen.
We vinden deze akties best begrijpelijk, aangezien het momenteel inderdaad behoorlijk onfris is als je, zelfs in een game, het WTC gaat bombarderen. Aan de andere kant moeten mensen inzien dat gamen pure fun is en dat het oeverloos ageren tegen agressie in spellen tijd en moeite opslokt die veel beter gebruikt kan worden om de echte oorzaken van geweld en terreur te bestrijden.
J.J.

■ GAMECUBE GELANCEERD IN JAPAN



De lancering van de GameCube in Japan is succesvol verlopen, al was het niet zo'n gekkenhuis als destijds toen de PS2 werd gereleased.
Op vrijdag 14 september werden dik 300.000 Cubes verkocht, het dubbele van de 150.000 Dreamcasten die op dag één over de Japanse toonbanken gingen maar bij lange na niet de 750.000 PS2's die Sony op de releasedag in Japan verkocht.
Een verklaring? De PS2 liftte mee op het succes van de voorganger, sommige Japanners schaften een PS2 aan als DVD-speler en Sony steekt traditioneel veel meer geld in de aankleding en promotie van een dergelijke lancering. Het echte succes van een console wordt pas in de jaren erna duidelijk.
De eerste drie games voor de Cube werden door het toonaangevende Japanse gamemagazine Famitsu redelijk goed beoordeeld: Luigi's Mansion, Super Monkey Ball en Wave Race Blue Storm, verdienden alle drie het predikaat 'goud' (kristal is het hoogste).
Wij hopen de NGC als je dit leest op de redactie te hebben staan. Hou dus de komende nummers in de gaten voor de eerste speelervaringen.

■ BLACK & WHITE 2, 3, 4 EN 5? / PC

Wie dacht dat Black & White een eenmalig avontuur van Molyneux en kompanen was, heeft het mis.
Afgezien van de add-on, wordt momenteel al hard gewerkt om de PS2 en de Xbox versie van Black & White af te krijgen.
Molyneux verklaarde ons op de ECTS dat die games redelijk wat veranderingen hebben ondergaan. Niet zozeer grafisch, als wel op het gebied van gameplay. Grootste verschil tussen de console en de PC versie(s) is dat de speler nu het wezen zelf kan besturen en het wezen dus ís! In plaats van het met de muis te spelen zul je je wezen direkt bedienen met de stick.
Interessanter is wat Molyneux meldde over Black & White 2. Deze sequel zal meer strategisch zijn dan het originele Black & White.
De verschillende stammen zijn in de opvolger fel met elkaar in oorlog en de speler moet als God en zijn Wezen een tribe kiezen om te steunen, dan wel aan te pakken. Je kunt ook nu weer Goed en Slecht spelen, al valt er nog niet te bepalen hoe dit uit zal pakken in de gevechten.
De eilanden zullen dichter bevolkt zijn dan voorheen en dorpjes en nederzetting zullen vervangen zijn door steden. Naast je Goddelijke wezen kun je ook rekenen op nageslacht waar je – als het goed is – voor hebt gezorgd in de add-on Creature Isles. Je kunt dus met meerdere Goddelijke wezens aan de slag.
De game zal gebruik maken van een aangepaste Black & White engine en zal ook lipsync technologie gebruiken voor iedere individuele bewoner. Deel 2 zal, als alles goed gaat, begin 2003 in de winkels liggen.
Molyneux ging nog verder.
Er zit namelijk al een derde, vierde en vijfde Black & White game in de denktank van Lionhead Studios! Per game zijn er op dit moment slechts minieme concepten bedacht maar dat er een serie komt, is zeker.
Dit is op zijn zachtst gezegd opmerkelijk, daar Molyneux ooit Bullfrog verkocht én er vertrok omdat hij van EA alleen maar sequels moest maken.
Zo vond hij Dungeon Keeper 2 en Theme Parc Inc. maar niets.
Niets veranderlijker dan een mens.

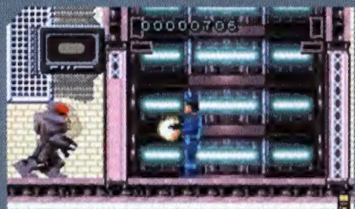
PS2 WORDT MARKTLEIDER, NGC VERLIEST

Als we het onderzoeksbureau IDG mogen geloven, is de uitslag van de console wars bekend: de PS2 is volgens hen de grote winnaar, de NGC de verliezer.
IDG heeft namelijk berekend hoeveel units van de verschillende consoles verkocht worden in de periode 2001–2004. Waarop ze hun cijfers baseren, weten we niet maar interessant zijn ze wel.
De PS2 is dik koploper met 83,9 miljoen verkochte apparaten in 2004, daarvan worden er 28.8 miljoen verkocht aan Europeanen.
Nummer twee wordt de Xbox met 39,7 miljoenen exemplaren, waarvan 20.6 miljoen verkocht aan Amerikanen en slechts 6 miljoen aan Japanners.
Nummer laatst is de GameCube met een totaal van 38 miljoen consoles. Daarvan zijn er 10 miljoen afgezet in Japan (tegen 21,4 miljoen PS2's) en maar liefst 18,1 miljoen in de VS. Wij zijn goed voor 9.9 miljoen NGC's.
Opvallend is trouwens dat Europa kwa verkoopcijfers helemaal niet onderdoet voor Japan. Waarom krijgen wij die shit dan altijd ruim een half later dan die Japanners?

THUNDERBIRDS / GBA

Vorig jaar op de ECTS werden we op de SCi stand geconfronteerd met een Thunderbirds PC game. Je weet wel, die dudes aan touwtjes die jarenlang figureerden in de legendarische science fiction serie.
Het zag er niet slecht uit en volgens de SCi medewerker zou het spel binnen een jaartje klaar zijn. Niet dus. Wel is er nu dan een GBA Thunderbirds game. Het betreft een mengeling van aktie en strategie.
In Thunderbirds draait het allemaal om de Tracy Familie die in jaar 2065 een internationale reddingsorganisatie runnen.
De meeste problemen worden veroorzaakt door 's werelds grootste schurk The Hood.
In het spel kun je gebruik maken van de typische Thunderbird voertuigen, karakters en zul je missies moeten afwerken in meer dan dertig levels verspreid over zeven omgevingen. Het betreft Saoedi Arabië, Silicon Valley, Londen, Zuid Afrika, Rusland én Amsterdam.
Multi-layer parallax scrolling (we schudden de termen zo uit onze mouw) zorgen er voor dat de gameplay uitdagend blijft. Het meest benieuwd zijn we echter naar de touwtjes. Zouden ze die weggewerkt hebben in het spel?





TV KIJKEN VIA JE GBA

TV kijken via je GBA, dat is toch te mooi om waar te zijn. Nou, dat is het dus niet. Dankzij de mannen van Kemco; zij ontwikkelden namelijk de TV-boy.
Je klikt het apparaatje gewoon aan je GBA vast, sluit het aan op het cartridgeslot en de ingebouwde antenne zorgt vervolgens voor ontvangst. Twee batterijen zijn genoeg om de TV aan te kunnen zetten.
De TV Boy kan ook aangesloten worden op videocamera's en de GameCube. Volgend jaar zomer moeten twee versies van dit handige gadget uitkomen, een voor NTSC signalen en een voor PAL. De prijs is nog onbekend.
Overigens is Kemco sowieso ambitieus bezig. Ze openen binnenkort een Europees kantoor en gaan ons land bestoken met een aantal fraaie games. Met name Batman: Dark Tomorrow en een aantal GBA titels vielen bij ons op de ECTS erg in smaak.



FORUM QUOTES

Het forum is het onderdeel van het Powerweb waar lezers met elkaar en de redactie over games en andere onderwerpen kunnen praten.
Elke maand selekteren we de leukste, meest bizarre of gestoorde quotes.
Met dank aan Kwie.

Fifan Maandag, 10 September 2001 - 15:14:
Ik denk dat het weer tijd is om een nieuwe Mortal Marcel aan te wijzen...

Ibis Vrijdag, 14 September 2001 - 17:16:
Dus je haat iemand omdat die een andere mening heeft dan jou? Ik ken zoveel mensen met totaal andere meningen dan ik, maar zelfs dansende Palestijnen haat ik niet...

Supadupafly Woensdag, 05 September 2001 - 21:14:
Ik heb ook last van me arm, alleen van iets anders dan van de computer.....

Limpjames Vrijdag, 14 September 2001 - 14:47:
Volgens de launch traditie hoort een console toch wel uitverkocht te zijn bij de launch, maar de NGC launch verliep heel rustig (alleen weet ik niet hoeveel er verkocht zijn. Misschien wel heel veel). Reden hiervoor zal wel zijn dat Nintendo de launch amper heeft gepromoot. Zijn dit slechte voortekenen? Ik hoop van niet en waarom heeft Nintendo de launch niet gepromoot? Ze hebben zat geld.

(Over de NGC, door een ooit fanatieke PS2 fan)
Playstation2 Donderdag, 13 September 2001 - 14:59:
Pffffff ziet er vet lau uit, maar ik wist toch al dat de CUBE ging rulen.

Thedarkm Donderdag, 13 September 2001 - 17:36:
Gamecube is alles wat de N64 niet is.

Manny Donderdag, 13 September 2001 - 17:38:
Stapel 10 CD doosjes op elkaar en je hebt de grootte van een Cube.

(Over Resident Evil voor de Cube)
Thedarkm Donderdag, 13 September 2001 - 17:41:
O damn, als elke game dit soort remakes krijgt mogen er wel meer remakes gemaakt worden.

Jjb op Maandag, 10 September 2001 - 15:08:
Lord Braindead, geef jij even je mailadres op dit forum, dan mailt Jan naar jou toe. Als hij zijn mailadres hier neerzet, heeft ie geen leven meer.

Rockmanx Dinsdag, 04 September 2001 - 10:02:
Een spel kan niet het cijfer 10 krijgen, omdat het dan perfect moet zijn en zelfs het beste spel heeft wel zijn kleine foutjes.

Blaise Vrijdag, 10 Augustus 2001 - 19:58:
Zo'n scrollmuis is errug handig. Vergroot wel de kans op een muisarm met 100% heb ik het idee.

Blaise Woensdag, 12 September 2001 - 00:37:
Jeroen roelz, Opa Ed roelz. En JJ ook een beetje. (niet te enthousiast zijn, anders gaan ze flippen).

Sick_Man Woensdag, 12 September 2001 - 10:00:
slijmtopics zuigen.

Snoopysquid Woensdag, 12 September 2001 - 16:57:
zuigtopics slijmen.

Rool Vrijdag, 14 September 2001 - 15:34:
topiczuigers slijmen.

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

PU NUMMER 12

Het decembernummer van de PU verschijnt reeds op 16 november. In grote lijnen weten we al welke spellen we in dat nummer zullen bespreken. Benieuwd? Oké dan, hieronder een aantal screens van games die in nummer 12 in ieder geval niet zullen ontbreken.



GTA 3.



Empire Earth.



This Is Football 2002.



Project Eden.



Battle Realms.

KOMT MICROSOFT MET NÓG EEN CONSOLE?

Op het bericht dat Microsoft in het grootste geheim bezig is met het ontwikkelen van een tweede home entertainment console, wordt verdeeld gereageerd in de VS. Is het een slappe 1 april grap (zoals Jeroen en J.J's GBA stuurtje) of voert Microsoft echt iets in haar schild? Het feit dat slechts één site het nieuws heeft, doet ons ernstig wantrouwen. Check onderstaande daarom zelf en vorm je eigen mening.
Het gaat allemaal om het 'zogenaamde' HomeStation. Het is een niet uit te breiden unit, met aan boord een op de nVIDIA's nForce gebaseerd systeem, waardoor het GeForce graphics en Dolby Digital sound kan produceren. Het handige aan het HomeStation zou de mogelijkheid zijn om zowel PC als Xbox games af te spelen. Oké dan.
Natuurlijk ontbreken de harde schijf, de breedband modem en Windows Media Player 8 niet. Je kunt via het HomeStation TV kijken, films downloaden, muziekbestanden binnenhalen, digitale camera's er op aan sluiten en natuurlijk gamen.
Dat Microsoft niets over deze vermeende console wil zeggen, is natuurlijk niet zo onlogisch. De Amerikanen willen alle aandacht op de nog te lanceren Xbox vestigen. Wij vermoeden echter dat het om een grap gaat. Een goed uitgewerkte grap dat wel.



RESIDENT EVIL VOORLOPIG EXCLUSIEF NAAR NGC

Een grote verrassing vergezelde de Japanse launch van de GameCube. Capcom kondigde in Tokyo namelijk aan dat de zeer succesvolle Resident Evil serie voorlopig alleen voor de GameCube wordt gemaakt. RE 4 voor de PS2 is zelfs afgelast.
De deal is voor zes games, waarna besloten wordt of men de exclusiviteit handhaaft. Het brein achter de serie, Shinji Mikami, meende dat het niet netjes stond ten opzichte van de gamers als zijn serie verspreid zou worden over verschillende consoles en omdat hij zeer te spreken was over de steun van Nintendo, besloot hij daarom de horror-aktie voorlopig exclusief aan de GameCube te schenken.
Een zeer opmerkelijke move aangezien de PS2 in Japan en de rest van de wereld een veel grotere installed base heeft dan de NGC. Het ging hem dus blijkbaar niet alleen om het geld.
Net zo opmerkelijk was de komst van grote man Shigeru Miyamoto naar de persconferentie van Capcom. Miyamoto, de man van het geweldloze vermaak, zei dolblij te zijn met de RE-serie en meldde desgevraagd dat Mikami en hij dezelfde idealen hadden als het ging om het maken van games. Inderdaad Shigeru, maar dan wel effe wat anders uitgewerkt.

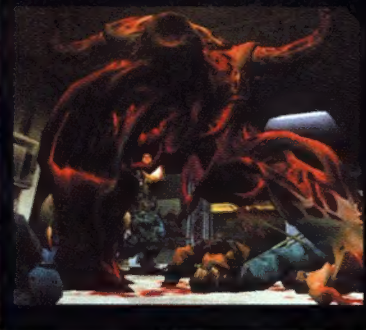


THE THING / PC

De nieuwe screens van The Thing zien er wel erg groce uit. Zoals jullie al weten uit de eerdere PU's volgt de game losjes het verhaal van John Carpenter's film. Het spel begint met twee overlevenden in een researchlab op Antarctica... de twee mannen weten echter niet of de andere nu The Thing is of niet.
Deze horrorgame komt begin volgend jaar uit. Spannend!



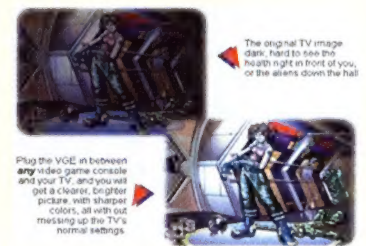




VERBETER ZELF DE GRAPHICS VAN JE PS2 GAMES



Het Amerikaanse bedrijf Nuwave komt binnenkort op de markt met een apparaat waarmee je de graphics van alle consoles kunt oppoetsen.
De zogenaamde VGE is compatibel met de PSOne, PS2, Dreamcast, N64 en straks de Xbox. Over de NGC konden we helaas geen bevestiging op de site van Nuwave vinden.
Het werkt allemaal heel simpel: je stopt de kabel van je console in de VGE en de kabel van de VGE vervolgens in de TV. De unit creëert dankzij de speciale 'image processing technology' licht waar het donker is, haalt de fijne details verder naar voren, maakt het beeld scherper en de kleuren feller.
Echt duur is de VGE niet; het apparaat kost in Engeland £39,99 en dat zou beteken dat je hem voor een kleine 140 piek in huis zou moeten kunnen halen... als er tenminste een Nederlandse distributeur was. Wie durft het aan? Meer info: www.nuwaveinc.com/vge.asp



CALL SIGN: CHARLIE / PC

Het is echt de tijd van de revival van de first person shooters. Denk maar aan Red Faction, SoF 2, Return to Castle Wolfenstein en Unreal 2 en nu komt er dus nog eentje aan.
Het betreft Call Sign: Charlie, een shooter die zich afspeelt in Vietnam tijdens de oorlog tussen de Amerikanen en de Vietcong. Je krijgt in het spel het bevel over een team van elite soldaten, beter bekend als de Green Barets. Deze bikkels met ijzeren ballen zijn gespecialiseerd in het uitvoeren van missies achter de vijandelijke linie. Het echt gevaarlijke sneak en kill werk dus.
Met behulp van authentieke wapens en auto's ga je aan het werk en je moet een nog onbekend aantal levensgevaarlijke opdrachten uitvoeren. Voor succes dien je naast stalen zenuwen ook over een groot strategisch inzicht te beschikken.
Het is zaak de missies zorgvuldig voor te bereiden omdat de vijand vrijwel altijd in de meerderheid is, je bent immers op hun terrein.
Het spel is al ruim twee jaar in ontwikkeling en zal in het eerste kwartaal van 2003 uitkomen.

MORTAL MARCEL IS BACK!

Ja, je leest het goed, de evil Mortal Marcel is back. PU-lezers die al jarenlang abbo zijn, weten precies waar we het over hebben.
Wat ooit als een gewone ingezonden brief begon, groeide uit tot een vaste, veel gelezen maandelijkse scheldkanonnade op alles wat in Marcel's ogen niet deugde aan de PU. En er deugde in zijn ogen niet veel.
Opeens was de grote Mortal echter weg. En hoewel iedereen ook een pesthekel aan die gozer had, de meeste PU lezers misten hem wel, getuige de vele post, mail en forum topics die we tot op dit moment over hem ontvangen.
En zo begon 'de grote Mortal Marcel speurtocht'. Vele geruchten deden de ronde: hij zou in de Verenigde Staten wonen, een eigen blad zijn begonnen of zelfs helemaal niet bestaan.
Niets is echter minder waar, want his royal badness is back. MM was alle onzinverhalen meer dan zat en komt het leven van de PU lezers weer maandelijks vergallen.
Want om nu te zeggen dat hij ouder en dus milder is geworden, neeh!

JAPANSE XBOX GAMES

Om de Japanse markt te imponeren heeft Ome Bill onlangs een lange lijst met Xbox games van first, second en third developers aangekondigd. Deze games moeten allemaal rond de Japanse launch (lees begin volgend jaar) af zijn. IGN was zoals gewoonlijk weer degene die er met de scoop vandoor ging maar toch vonden wij deze lijst de moeite van het (veel later) vermelden waard. De meeste van deze games zullen ook in de States en Europa uitkomen.



World Billiards Tournament: Biljartgame met angstig coole graphics.

Relics: The Absolute Spirit: Action-adventure waarin je als geest lichamen van guards kunt snatchen en gebruiken.



Genma Onimusha: De Xbox versie van Onimusha Warlords met andere routes en nieuwe gameplay.
Gaia Blade: Een RPG titel van de makers van Eternal Ring en Armored Core.
Murakumo: Mechgame met de nadruk op schieten
Kabuki Warriors : Vechtspel gericht op de Japanse Kabuki kunst met unieke vechtbewegingen en bijzonder rating system.
Ex Chaser: Een action RPG waarbij vier spelers tegelijk kunnen knokken.
Metal Dungeon: Een Dungeon RPG waarbij de speelwereld helemaal van staal is en de vijanden half levend, half machine zijn.
DOUBLE-S.T.E.A.L: Racen en beuken met motors, monstertrucks en tanks.



TransWorld Surf: Spetterende surfgame met bestaande surfers als karakters.
AirForce Delta II: Arcade vliegen en knallen maar met realistische graphics.
Silent Hill 2: Return to the horror: Zelfde versie als op de PS2 alleen met betere graphics en een paar extra features.
Shikigami no Shiro (Castle of Shikigami): Arcade titel met vele minigames.
Myst III Exile: Upgraded versie van of Myst III.
Kingdom Under Fire II: Warcraft 2 kloon in een middeleeuwse fantasy setting.
Style Laboratory: Een vaag spel waarin kleding ontwerpen en mode een belangrijke rol spelen.



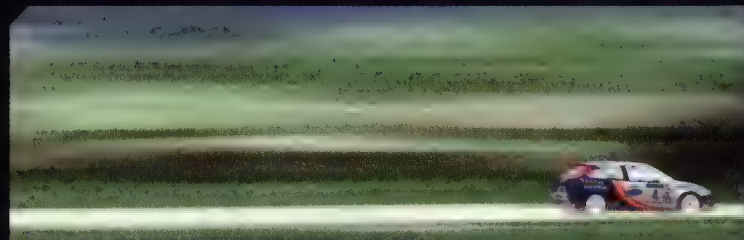
Jet Set (Grind in US) Radio Future: De Dreamcast versie nu voor de Xbox, speelbar met vier gamers tegelijk.
Gunvalkyrie: Manga achtige sci-fi shooting game.



Sega GT 2002: Flitsende arcade racer van Sega
Dead or Alive 3: De sexy en kwijlend mooie beat' em up van Tecmo.

COLIN MCRAE RALLY 3 PC / PS2

Codemasters heeft bevestigd dat ze bezig zijn met het derde deel van de legendarische Colin McRae serie (vier miljoen kopieën verkocht).
Het spel, dat zal uitkomen op de PC en PS2, wordt gemaakt door een team van veertig programmeurs en tekenaars.
Deel 3 zal op een flink aantal punten gaan veranderen. Draaiden deel 1 en 2 nog helemaal om auto's en tracks, deel 3 wil meer aandacht besteden aan het gevoel dat Colin McRae heeft als ie in zijn auto zit en zijn samenwerking met bijrijder Nicky Grist en de sleutelaars van het Ford team.
Volgens Codemasters is dat namelijk wat de gamer wil ervaren als hij Colin McRae speelt. Voor wagens en circuits kun je immers net zo goed een willekeurig ander spel kopen.
Om dit alles te bereiken, wordt er nauw samengewerkt met het echte Ford World Rally team. Deel 3 moet ergens in 2002 uitkomen.





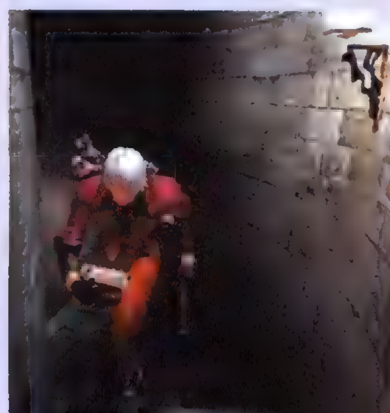
PLAYSTATION 2

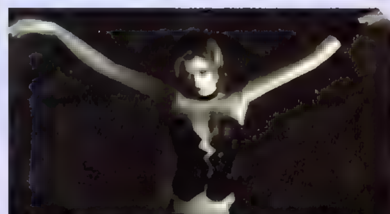
SCORE **88**

GRAPHICS 9 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8


Als encyclopedieverkoper moet je tegen teleurstellingen kunnen.


"Let op het gilletje, als ik 'm prik in z'n billetje."

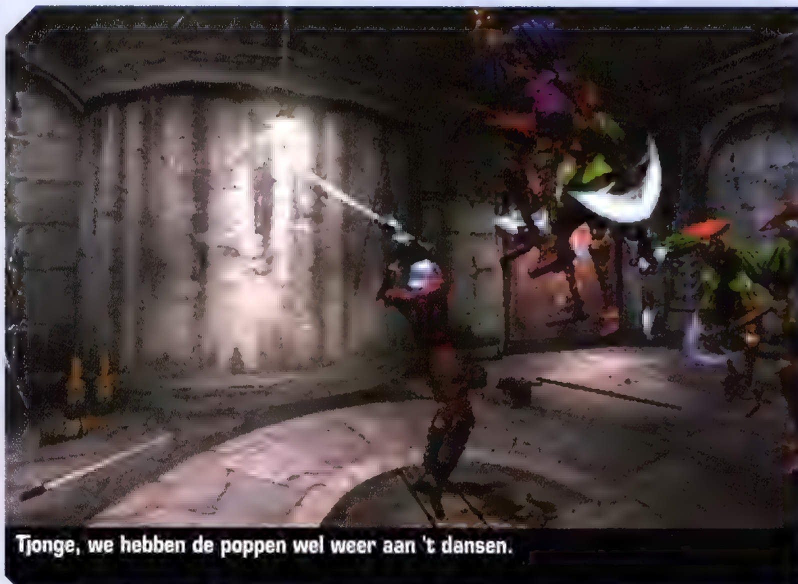

"Ik maak gemalen poppenstront van die marionetten!"

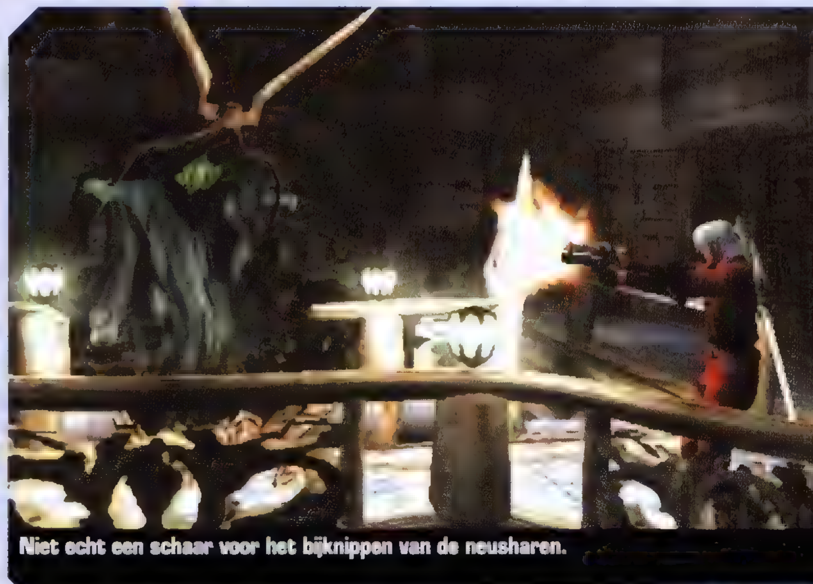

Nou, zo groot was ie ook weer niet...

DEVIL MAY CRY

De specifieke gothic stijl die van deze game afdruipt, heb ik nog nooit eerder in een spel gezien en ik heb zeker nog nooit zo'n goede gothic game gezien. Maar de kracht van Devil May Cry zit hem niet alleen in de stijl...

Capcom schermt al meer dan een jaar met de meest vette filmpjes en screenshots van Devil May Cry. Nog voordat de meeste gamers weten wat voor game het is, weten ze al dat ze het spel moeten hebben als het uitkomt. Waarom is die hype zo groot rond deze titel vroeg ik me af? Nou, in de eerste plaats natuurlijk om het thema. We volgen namelijk een zekere Dante die het op gaat nemen tegen de duivel. Het spel speelt zich af in een creepy kasteel op een verlaten eiland en wat dat betreft had Capcom geen betere lokatie kunnen kiezen.
Horrorgames doen het sowieso goed en de makers van Resident Evil hebben al bewezen dat ze wel met dat bijltje kunnen hakken. Daarnaast zien we dat de oude vertrouwde


Tjonge, we hebben de poppen wel weer aan 't dansen.


Niet echt een schaar voor het bijknippen van de neusharen.

maar ook slome gameplay van de Resident Evil serie is vervangen door super strakke aktie.
Dante kan springen, rennen, tegen muren op jumpen en veranderen in zijn duivelse alter ego en dat allemaal met één druk op de knop. Dankzij de goed uitgewerkte besturing zul je geen enkel probleem hebben om de verschillende demonen met Dante's zwaard voorgoed naar de onderwereld te helpen.
Al deze zaken kwamen in de vroeg vrij gegeven filmpjes al naar voren maar het aller belangrijkste is de sfeer; het spel ademt een dikke gothic stijl inclusief de verplichte orgelmuziek en een drukkende doodse stemming. In dat opzicht is Devil May Cry inderdaad een titel waar we met smart op hebben zitten wachten.

WAPENS

De kracht van Devil May Cry zit 'm echter niet alleen in de stijl, ook de besturing en de aktie van Dante zullen bij veel gamers tot de verbeelding spreken.
Dante heeft bovennatuurlijke krachten maar kan ook goed overweg met zijn dubbelloops afgezaagde shotgun, zijn twee .45 guns en raketwerper. Dante is namelijk in de eerste plaats een character van vandaag de dag en hoe graag ik ook zou willen; er zijn geen gasten meer die met hocus pocus demonen te lijf gaan. Vandaag de dag zou je ze gewoon een schot hagel in hun flikker knallen en dat is precies wat onze held doet.
Dankzij zijn auto-aim funktie hoef je niet moeilijk te doen want je schiet automatisch op de dichtstbijzijnde creep. Deze zal dan een stuk naar achteren vliegen en zodoende blijkt de shotgun ook een prima wapen te zijn in de kleine ruimte met een boel vijanden in de buurt. Dante heeft eveneens een aantal zwaarden tot zijn beschikking en dankzij een goed uitgedacht verzamelsysteem kun je deze wapens aan het begin van elk level upgraden.

ORBS

Dante verzamelt rode orbs; dit zijn rode bolletjes die verschijnen als Dante een demoon/marionet doodt of op een speciale plek springt. Aan het begin van elk nieuw level en op sommige plaatsen in het spel is het mogelijk om met deze rode bolletjes bepaalde powerups te verkrijgen. Zo kun je bijvoorbeeld extra moves voor je zwaard kopen of je kunt extra health aanschaffen of een korte periode van onkwetsbaarheid.
Je kunt ook andere Orbs kopen; zo zijn er naast de rode ook nog blauwe, paarse, gele en groene orbs. De blauwe orbs zorgen dat de lifebar weer gevuld wordt. De paarse orbs zijn verantwoordelijk voor de devil trigger, een soort turbo charge waarmee Dante echt lau wordt. De gele orbs geven je de mogelijkheid om een level nog een keer te spelen nadat je gesneuveld bent en de groene orbs zijn niet te koop maar zorgen ook voor extra health.

MEER EN MEER ORBS

Dit hele systeem van Orbs is een geweldig idee waarmee het spel gelijk een stuk aantrekkelijker wordt. Als je namelijk weet dat je snel oog in oog zult staan met een levelboss dan zul je er alles aan doen om zoveel mogelijk rode orbs om te zetten in extra skills.


"Poppetje gezien, kassie dicht!"

Maar hoe vind je rode orbs? In de eerste plaats kun je natuurlijk als een gek aan het moorden slaan want elke kamer die je geschoond hebt van demonen, zal weer net zo druk bevolkt zijn als je er voor een tweede keer terugkomt. In eerste instantie dacht ik dat ze gek geworden waren bij Capcom want als ik ergens een hekel aan heb dan is het keer op keer dezelfde monsters dood maken maar toen ik eindelijk snapte dat dit gedaan was om zoveel mogelijk rode orbs te kunnen verzamelen, kon ik het eigenlijk wel waarderen.
Er is echter een betere manier om rode orbs te vergaren en dat is het uitspelen van de secret missions. Het hele spel bestaat uit drieëntwintig missies maar er zijn ook nog een stuk of twaalf geheime missies die vaak als enige doel hebben om extra orbs te verzamelen. Zodoende zul je binnen de kortste keren in het bezit zijn van grote hoeveelheden rode orbs maar het spel is zo uitgebalanceerd dat je er eigenlijk nooit genoeg van hebt.
Ga maar na; voor het afmaken van een simpele marionet krijg je doorgaans maar één rode orb maar voor het aanschaffen van een extra stinger level voor Alastor (een zwaard) betaal je al snel zo'n 1000 tot 2000 rode orbs. Zodoende zul je merken dat je nogal gierig wordt als het op rode orbs aankomt.

LEVELBOSSES

Als er één ding is waar ik van houd in een spel dan is het een duidelijk doel. Je zult bij Devil May Cry zelden urenlang ronddwalen op zoek





"Oké, en nou is het afgelopen met die poppenkast!"



"Gatverdamme, sta ik weer in die stoffige zakdoek te niezen!"



"Goedemorgen, hier ben ik weer; de bezorgen van uw dagelijks lood."

naar iets waarvan je niet eens weet wat het is. De levels in dit spel zijn vaak kort en er kan weinig mis gaan. Je loopt door een level op zoek naar orbs en misschien een sleutel voor een deur en vervolgens sta je oog in oog met de levelboss.
Allemaal leuk en aardig maar het probleem hiermee is dat er bijna geen puzzelelement in het spel terug te vinden is. Het is overigens niet moeilijk om je daarbij neer te leggen want dit is gewoon geen puzzelgame zoals bijvoorbeeld Resident Evil. Je zou ook kunnen zeggen dat het puzzelelement zit in het verslaan van de levelbosses. Daar zijn er een heleboel van en de een is nog lastiger dan de ander. Ik heb gevechten gehad die me bijna een uur(!) gekost hebben.
Je moet je voorstellen dat je tijdens zo'n gevecht de zwakke punten van je tegenstander moet zien te zoeken en dat is niet zo eenvoudig als het klinkt. Bovendien is het vinden van zo'n zwakke plek nog geen garantie voor succes want vaak is één foute beweging al fataal. Bovendien word je op zulke momenten vaak geplaagd door een camera die plotseling draait of besluit om Dante vanuit een hoek te laten zien waarbij je het overzicht kwijt bent en je de tegenstander niet eens kunt zien.

ZWAAR GEFRUSTREERD

Naast dit bedenkelijke camerawerk is er nog de kwestie met de terugkerende levelbosses. Het komt wel erg vaak voor dat je een boss nog een tweede of zelfs een derde keer in het spel tegenkomt, vaak al in het volgende level. Het komt dus voor dat je na een lange en zware battle opgelucht verder gaat naar het volgende level en daar opnieuw oog in oog staat met die zelfde tegenstander. Ik wordt daar persoonlijk niet vrolijk van en op zulke momenten vraag ik me af of Capcom nou echt niet iets beters had kunnen verzinnen.
Een goed voorbeeld daarvan is een level in het begin van het spel. Je hebt in het vorige level een gigantische schorpioen verslagen en je komt hem gelijk weer tegen. Gelukkig is hij niet meer zo sterk dus je maakt hem af. Vervolgens kom je de Shadow tegen, op dat ogenblik een geduchte tegenstander en als je hem verslaat, moet je zwaar aan de bak om de gevreesde Nero Angelo te beuken.
Dit allemaal dus in één level en bedenk daarbij dat je tijdens een level niet kunt saven, dus als je niet langs Nero Angelo komt en je gele orbs zijn op dan kun je weer helemaal van voren af aan beginnen. Het is

Capcom / Electronic Arts / Tel: 00800-9405555 / www.capcom.co.jp/devil



een understatement om te zeggen dat ik zwaar gefrustreerd werd van zulke levels.

DANTE MUST DIE

Devil May Cry begint als een soort Resident Evil achtige horrorgame maar verandert al snel in een aktiegame waarbij het voornaamste doel is om monsters een pak slaag te geven en in een level zo veel mogelijk rode orbs te verzamelen.
Het lijkt een beetje een magere doelstelling voor een spel waarvan de wereld zo veel verwachtte en dat is het wat mij betreft ook. Vanaf het eerste moment dat je het spel begint totdat je in het allerlaatste level Mundus hebt verslagen en het eiland achter je laat terwijl het instort en in zee zakt, zul je weinig anders hebben gedaan dan met monsters vechten.
Er is zo goed als geen verhaal en je hebt tijdens het spel ook eigenlijk geen idee wie die vreemde vogels zijn die je met bosjes tegelijk in duizend stukjes hakt. Maakt verder natuurlijk niet uit want Devil May Cry doet zich ook niet voor als een spel met diepgang of een stevig plot; het is gewoon schieten en hakken geblazen totdat je duim eraf valt.
Als je klaar bent en je hebt het spel uitgespeeld dan kun je het in Hard mode nog een keer proberen en als je dat hebt gedaan, kun je met de Legendary Dark Knight spelen die een extra zwaard heeft dat veel sterker is dan de zwaarden waar Dante mee vecht. Vervolgens wacht je de zogenaamde Dante Must Die mode waarin zelfs de meest simpele monsters al ongekende krachten krijgen. Als je er in slaagt om de DMD mode uit te spelen dan heb je ook wat; je kunt dan spelen met Super Dante die een Devil Trigger heeft die nooit opraakt. Zodoende kun je in Dante's Turbo mode blijven vechten en kun je moves waarbij je kunt vliegen eindeloos blijven doen. Dat is ook precies het enige moment dat het spel makkelijk wordt.

MOEILIJKHEIDSGRAAD

Devil May Cry heeft geen Easy, Medium en Hard mode maar het spel kiest zelf aan de hand van je prestaties in de eerste drie levels. Het is een simpel idee maar het werkt verbluffend goed en het is eigenlijk verbazend dat ik dat nooit eerder in een spel heb gezien.
Anyway, Devil May Cry blijft een moeilijk spel want je moet werkelijk een idioot zijn om aan de criteria voor de Easy mode te voldoen. Zo moet je bijvoorbeeld in het eerste level al een gele orb gebruiken maar het is bijna onmogelijk om dood te gaan.
Het is trouwens beter om het spel op een zo hoog mogelijke moeilijkheidsgraad te spelen want aan het einde van elk level krijg je een Devil Hunter Rank toebedeeld. Hoe hoger je scoort hoe meer bonus orbs je krijgt en zoals ik al eerder zei, zijn die dingen echt onontbeerlijk in dit spel. Het aantal bonus orbs dat je krijgt, hangt trouwens ook af van andere dingen zoals de tijd waarin je het level uitspeelt en de schade die je hebt opgelopen. Binnenkort komt er een nieuwe Power Master (al heet ie niet meer zo) in de winkels en daarin zullen we uitgebreid verslag doen van Devil May Cry en de beste manier om door de levels te komen.




Hé poppelepee, een snee erbee.


"Kijk je wel uit voor m'n coupe soleil!"


"Zo, en dan nu effe een pot janken."

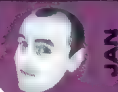
PRACTICE MODE

Ik heb een week nodig gehad om Devil May Cry uit te spelen en ook al denk ik dat echte freaks het spel in de helft van de tijd kunnen klaren, heb ik toch echt elke minuut in die week nodig gehad. Het spel is moeilijk en van tijd tot tijd zelfs frustrerend maar dat neemt niet weg dat deze game een onweerstaanbare charme heeft die je gewoon aan je controller gekluisterd houdt.
Ondanks dat je bijna niets te weten komt over de achtergronden van Dante, is hij een charismatische held die tot de verbeelding spreekt. Zijn wapens zijn koel en zijn stijl van vechten is echt super vet. Het is ook de enige reden dat ik het spel bleef spelen omdat je Dante steeds sterker wilt maken en benieuwd bent naar de nieuwe wapens.
Een beetje lastig is het overigens wel dat je veel moves zou moeten oefenen maar omdat je Devil Trigger balk snel leeg is en moeilijk weer aangevuld kan worden, zul je dat bijna nooit doen. Het was mooi geweest als er een soort Practice mode in het spel had gezeten.
Nou ja, al met al is Devil May Cry een game die je absoluut niet mag missen. Alleen had Capcom wat mij betreft wel wat meer creatieve oplossingen mogen bedenken voor bepaalde problemen want de frustrerende momenten gaan wel degelijk ten koste van het spel.

PC

Blizzard / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.blizzard.com/WoW

VERWACHT N.N.B.



Blizzard flikt het weer! Hopelijk komt World Of Warcraft niet pas over vijf jaar uit anders laat ik mezelf bij een plastisch chirurg ombouwen tot Orc, growhl!





Vroeg in de ochtend ontstonden de eerste opstootjes omdat een stelletje Gnollen alle ligbedden hadden bezet door hun handoekjes er op te leggen.



"Het liefst loop ik 's ochtends vroeg in m'n blote kont door de tuin; heerlijk!"

WORLD OF WARCARFT

Voor mij maakte één behind close doors screening van een spiksplinternieuwe game de nogal saaie ECTS helemaal goed: World Of Warcraft.

Het cancelen van Warcarft Adventures heb ik Blizzard nooit vergeven. Dit good old point-and-click adventure van jaren geleden zou de speler de mogelijkheid geven de Orc kant van Warcraft helemaal te ontdekken. De game zag echter nooit het licht. Terwijl iedereen dacht dat Blizzard op de ECTS een nieuw Starcraft spel of wellicht zelfs een shooter zou aankondigen, kwam de ontwikkelaar met iets veel beters: een MMORPG (een massive multiplayer online RPG) spelend in de wereld van Warcraft. Zeg maar een soort Everquest alleen dan veel mooier en sfeervoller en met dezelfde herkenbare cartoony feel die Warcraft III nu heeft, alleen met een volwassen uiterlijk. Het leuke is dat je dus veel rassen uit de Warcraft saga kunt spelen. Tot nu zijn er slechts drie vrijgegeven: de Orcs, de Humans en de Taurens (de Minotaur lookalikes), maar er komen er nog zeker meer bij.

Eindelijk kun je dus je eigen Orc spelen, ontwerpen en ermee leven gedurende de dagen, weken, maanden, misschien wel jaren gameplay die aan de horizon gloort. Nu, dat moet de fans toch als hemelse muziek in de oren klinken?

SFEER

De eerste keer dat het plasmascherm aanflikkerde en het logo van World Of Warcraft te zien kreeg, moest ik toch even slikken; dit zijn die magische momenten waar je het allemaal voor doet.

De eerste seconden waren al meteen goed. De producer van WoW had net in het menu een human ontworpen, compleet met grimmige look, geitensik en paardenstaart. Van alle rassen zijn ook speelbare vrouwelijke soortgenoten zelf te ontwerpen, dus je kunt voor het eerst een vrouwtjes Orc spelen.

Tja, en toen wilde ik wel eens wat ingame stuff zien. Woow! Wat een sfeertje. Alles in prachtig 3D waarbij het opvalt hoe warm en vol de kleuren zijn. De speelwereld is een gigantische map waarbij gebieden worden in- en uitgeladen, vergelijkbaar als met Dungeon Siege. Via portal spreuken kun je makkelijker heen en weer reizen en de interface is zo opgezet dat iedere kluns het begrijpt. Blizzard wil dat haar online RPG voor iedereen toegankelijk wordt en richt zich meer op aktie en korte queesten.

AZEROTH

Het battlesystem is simpel en toegankelijk. Als je omringd bent door meerdere vijanden wordt jouw karakter zelf doorzichtig zodat je altijd overzicht behoudt. Je kunt overigens ook helmaal uitzoomen zodat je een meer RTS look krijgt, of je kan in first-person spelen. Zelf vind ik de default view prima. Je breidt al spelend je vechtmoves uit en nieuwe vaardigheden leer je er gemakkelijk bij.

Daarnaast krijg je ook spreuken en magische items. Deze kun je weer 'toewijzen' aan je wapens. De ontwikkeling van je spreuken en je vechtmoves lijkt heel erg op die van Diablo II waarbij je je steeds verder ontwikkelt.

De wereld van Azeroth speelt daarbij een allesbepalende rol. In de strategiegames bleef het achtergrondverhaal van de Warcraft saga altijd vrij verscholen, al gaven de geschreven verhalen in de handleiding meer diepgang voor de liefhebber. In World Of Warcraft krijg je door middel van de diverse avonturen een inkijkje in de geschiedenis en de ontwikkeling van de serie.

Nieuwe rassen en wezens doen hun intrede, alsmede nieuwe gebieden en werelden compleet met woestijnen, creepy bossen, besneeuwde hoogvlakten, steden, dorpen, kastelen en hun nu nog onbekende inwoners.

Blizzard meldde tot slot nog dat ze voorlopig geen releasedatum voor het spel afgeven, omdat ze niet dezelfde fout willen maken als met het steeds opnieuw uitgestelde Warcraft III. Die laatste game komt nu februari 2002, heb je toch maar mooi twee Blizzard games om naar uit te kijken. ◄



"Shit, kom je effe later, zijn alle ligbedden natuurlijk weer bezet."



De PU was laat, gespannen wachtte hij op de Media Expresse bezorger.



"Als ik 't vriendelijk vraag, is er vast nog wel een ligbedje vrij."

Sega / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.sega.com

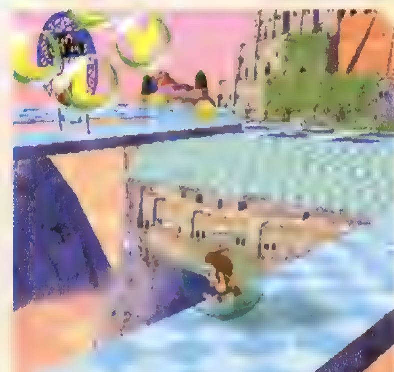
GAMECUBE

VERWACHT Q1 2002

JURJEN

Geen bloed, geen tieten, geen epische verhaallijn of baanbrekende graphics, wél een van de meest verslavende spellen die ik dit jaar speelde.





'De finish is aan de overkant. Ben ik effe in de aap gelogeerd.'



Aha, daar is 't doel, nu komt de aap uit de mouw.

SUPER MONKEY BALL

Voor liefhebbers van apen (ja, geef het maar toe!) wordt de Cube een beest van een console. Nintendo monkeys zagen we reeds in Super Smash Bros. Melee, Donkey Kong Racing en Animal Forest. Sega verhoogt het aantal apenstreken per vierkante spelcomputer met het puike Monkey Ball.

Het zijn goede tijden voor gamers. De immer groeiende power van nieuwe hardware biedt ontwikkelaars de mogelijkheid om grenzen te verleggen, om grotere en meer complexe spellen te scheppen. Prestigieuze games als Shenmue, Black & White, Final Fantasy X en Eternal Darkness zijn hiervan goede voorbeelden. Fotorealisme wordt steeds dichter benaderd, terwijl spellenbouwers dappere pogingen doen om de wegen waarop wij videogames ervaren te verbreden.

VERRASSEND EENVOUDIG

Tegelijk treedt een soort tegenreaktie op. Eigenzinnige ontwikkelaars negeren de verstrekkende mogelijkheden die de nieuwe hardware hen biedt en proberen simpelweg een vermakelijk spel te maken. Ritmespelletjes als Parappa, Vip Ribbon en Space Channel 5 zijn hiervan goede voorbeelden, zo ook de arcadehit Monkey Ball.
De Cube versie was voor het eerst speelbaar op de E3 en de reakties van de bezoekers liepen uiteen. Een deel van de journalisten mompelde schouderophalend iets als: 'daar koop ik geen GameCube voor'. Een handjevol enthousiastelingen verdrong zich daarentegen om de controller in handen te krijgen, om deze pas op dringend verzoek weer af te staan. Ik was een van hen.

BEDRIEGELIJKE EENVOUD

Het concept achter Monkey Ball is van een bedriegelijke eenvoud.
In een doorzichtige bal bevindt zich een aapje, dat door de speler naar de finish moet worden gerold. Grijzende gamers kunnen zich wellicht nog Marble Madness herinneren, een arcadespel met een vergelijkbare opzet.
Was het in dit spel de knikker die je bestuurde, in Super Monkey Ball bestuur je het level en deze levels zijn allerminst van het statische soort. Vloeren golven en veranderen van vorm, valkuilen openen en sluiten zich, en platformen staan zelden stil.
Een vaste hand, balgevoel, geduld en een gezonde portie durf zijn vereist om de levels met succes te doorkruizen. Het speelt als een droom, je probeert het een keertje en bent in no-time verslaafd.

BRILJANTE MINI-GAMES

Groot voordeel bij het creëren van een spel met een dergelijke 'beperkte' gameplay, is de korte ontwikkeltijd. Waar de grootschalige games niet zelden drie jaar programmeren vereisen, was de arcade-versie van Monkey Ball (met zo'n honderd levels) in slechts drie maanden voltooid. Daarna nam Amusement Visions nog eens zeven maanden de tijd om de GameCube versie te voltooien.
Waarom zo lang? Is het dan zo moeilijk om spellen te ontwikkelen voor de Cube? Integendeel, maar producer Nagoshi heeft de extra tijd gebruikt voor het bouwen van een hele bak briljante mini-games.
Sommige van deze games zouden als opzichzelfstaande spellen geen slecht figuur slaan, zoals het fantastische Monkey Billiards, Monkey Bowling, Monkey Racing of Monkey Golf.
Ook werd een Multiplayer mode toegevoegd, zodat vier spelers zich tegelijk kunnen uitleven in dit beestachtige ballenspel.

KROMME JONGENS

De leukste mini-games krijg je niet zomaar... daar moet je wel wat voor doen! In ieder level zijn honderd bananen gestort, aan jou de taak om op weg naar finish zoveel mogelijk van deze gele rakkers te verzamelen. Deze worden namelijk vertaald naar de Play Points die nodig zijn om extra's als mini-games te ontgrendelen.
Om de druk nog eens extra op te voeren, verschijnt in ieder level een teruglopende timer. Bereikt de teller 0 voordat je de finish bereikt, dan ben je de pisang. ◀



File op de Aap 10. Krijg nou 't apelazerus!

PC

The XIII Production / Darxabre Games / Tel: 020-4279727 / www.hooligans-thegame.com

VERWACHT: Q4 2001



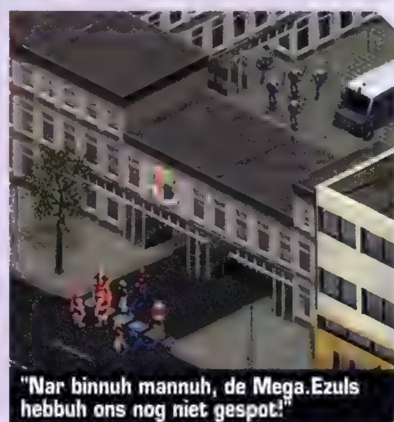
Hooligans is een heel aardige RTS van Nederlandse bodem. Met humor om te lachen en een dope soundtrack. Een game met ballen voor gamers met ballen.




"Ahlemal: sitroen, sitroen Veendam wort kampijoen!"


"Hei je die gastuuh van Veendam, stoan wel effuh in de finaluuh Sjempionsliek."


'Hé, we mottuh toch niet denkuh met dit spellutje huh?'


"Nar binnuh mannuh, de Mega.Ezuls hebbuh ons nog niet gespot!"

HOOLIGANS

We zijn natuurlijk trots als een Nederlands bedrijf succes heeft en daarom ben ik ook trots om jullie te vertellen dat de afgelopen ECTS werd gedomineerd door de Amsterdamse developer The XIII Production.

De excentrieke Nederlandse developer The XIII Production maakte zichzelf onsterfelijk op de saaie ECTS door een bruine kroeg in te richten en gratis bier te tappen. Onder het genot van een goudgele pretcilinder mocht de aanwezige pers genieten van een demonstratiefilm van Hooligans.
We hebben in de Power Unlimited al eerder aandacht besteed aan deze opvallende Real Time Strategy game waarbij het de bedoeling is om met een zootje ongeregeld naar een andere stad te reizen om daar de boel eens grondig te verbouwen.
Het idee is simpel maar het resultaat mag er wezen. Al was het alleen maar omdat de developer in eerste instantie geen publisher kon vinden die het aandurfde om de titel (in het buitenland) op de markt te brengen. Onder het motto "the only thing to fear is running out of beer", heeft het Amsterdamse bedrijf besloten om de game zelf in Nederland en Groot-Brittannië uit te brengen en speciaal voor die gelegenheid een publisher (Darxabre Games) op te richten. Helemaal uit het niets komt dit idee niet want het bedrijf deed eerder al de nodige ervaring op met verschillende educatieve softwaretitels.

ZWAKKE BLAAS

Hooligans is een game met ballen voor gamers met ballen en dat zie je er gelijk aan af. Al in het eerste level zul je oog in oog komen te staan met een peloton M.E.-ers die je alleen de baas kan als er genoeg animo is onder je aanhangers. Om die zover te krijgen moet er eerst heel wat bier vloeien en misschien dient er hier en daar wel een pilletje te worden gepopt. Dit alles is met een dikke laag humor bekleed want bij zo'n game moet natuurlijk veel gelachen worden.
De figuranten van de introfilm zetten al gelijk de juiste toon en als er één ding duidelijk wordt dan is het wel dat deze titel met een boel plezier is gemaakt. Niet in de laatste plaats omdat XIII baas Jason Garber zelf regelmatig in het spel is terug te zien als hooligan met een opvallend zwakke blaas.


"Verdomme, hep niemant zo'n strippedingus? Motte we weer skoeters jatte!"

STOERE ROCKTRACKS

De graphics van Hooligans mogen er wezen en het is gewoon te leuk om de echte Hollandse treinen en stations terug te zien in een game.
De soundtrack van het spel is helemaal een geval apart. De stoere rocktracks zorgen voor de juiste sfeer bij het afbreken van een supporters café en tijdens de presentatie ging een boel van de aandacht van de aanwezige pers uit naar deze indrukwekkende soundtrack. Het is opvallend dat The XIII Production zijn eigen muziekproduktie in huis heeft in de persoon van Rogier Postma (muzikant en audio-engineer).
Het relatief kleine team van XIII bezit duidelijk een boel kwaliteiten en ik ben mede daarom zwaar benieuwd wat de volgende game zal zijn van de Amsterdammers.
Eerst natuurlijk even Hooligans uitspelen, dat overigens binnen enkele weken al in de Nederlandse winkels ligt. ◀

PC

VERWACHT Q4 2001

Ghost Recon legt de nadruk op de militaire aktie en kan na enige finetuning en dankzij de sterke multiplayer wel eens uitgroeien tot een hele grote jongen in het tactical shooter genre.





Aha, daar zijn de mannen die de gaten in de Emmenthaler schieten.

TOM GLANCY'S GHOST RECON

De Rainbow Six serie is immens populair maar inmiddels ook tot de laatste druppel uitgeperst. Daarom komt Red Storm nu met een compleet nieuwe op zichzelf staande game: Ghost Recon.

Tom Clancy kan wel stoppen met boeken schrijven. Na alle creds die hij verdiende door zijn naam te lenen aan de populaire Rainbow Six spellenserie komt daar nu weer een nieuw avontuur bij; Tom Clancy's Ghost Recon.
Even voor de duidelijkheid, Ghost Recon heeft niets met Rainbow Six te maken. Het spel draait op een compleet nieuwe engine, kent voornamelijk outdoor maps en kruipt meer in de richting van Delta Force en Operation Flashpoint dan bij Rainbow Six het geval was.
Het spel is nog steeds een tactital shooter met een verhaal dat bijna rechtstreeks lijkt overgenomen van Operation Flashpoint. Het is het jaar 2008 en een groep Russische ex-generaals is not amused met de nieuwe gang van zaken. Ze plegen een inside coup en gaan heulen met terroristen. Die laten ze aanslagen plegen om vervolgens in te grijpen, de orde te bewaren en zo hun grondgebied te vergroten.
De Amerikanen volgen dit spelletje vanachter hun satellieten en kunnen dit natuurlijk niet toestaan. De schoolmeester van de wereld rukt uit met zwaar materiaal en in een reeks van missies over de wereld pak je de Russische dissidenten en hun troepen aan.
Oké, het mag niet de meeste originele verhaallijn zijn maar met dit soort spelen zal me dat eerlijk gezegd worst wezen.

TEAM

De missies in Ghost Recon speel je nog steeds met een team van gemiddeld zes man die weer zijn opgesplitst in drie groepjes van twee. Ieder teamlid ontwikkelt gedurende het spel zijn specialiteiten, zodat je op het laatst over een sniper, heavy artillerie, bommenexperts, medic enzovoorts beschikt.
Het leuke is dat je ieder moment tussen de teamleden kunt wisselen en dat de andere leden op dat moment zelf hun akties inschatten. De ontwikkeling van de AI is dan ook erg belangrijk geweest voor Red Storm. Je teamleden duiken zelf weg, schatten situaties in, vragen om hulp, gooien granaten of vluch-



De 22e compagnie stond bekend om de vele kogelgaten in hun schoenen.



Typisch gevalletje van R.I.P. (Ruft In Peace).



"Voorzichtig, je hebt al een zwangere zeug en twee geitjes gemold."

RAINBOW SIX COLLECTORS EDITION

**Op dit moment ligt er voor de toegewijde Rainbow Six liefhebber een uitgebreide Rainbow Six Collectors Edition in de winkels. Deze 'regenboogdoos' bevat maar liefst de spellen Rainbow Six, Eagle Watch, Rogue Spear, Urban Operations, Covert Ops Essentials en de interview-disk Covert Ops Intel vol gesprekken met Tom Clancy, FBI instrukteurs en leden van anti-terreur eenheden. Tot slot krijg je er ook een Rainbow Six Collector's Guide bij.
Nou dat is toch wel een leuk hebbedingetje voor de fans niet?**



ten weg. Hetzelfde kan overigens gezegd worden van de tegenpartij die de spreekwoordelijke kaas niet zonder slag of stoot van het brood laat eten. Ze kunnen zelfs tanks of vliegtuigen inzetten om jou en je team uit te schakelen.

RPG SAUSJE

Om je team niet als een blik kanonnenvoer te laten rondlopen, heeft Red Storm een aardig RPG sausje door de gameplay geroerd. Na iedere missie krijg je bonuspunten die je over je teamleden kunt verdelen. De punten kun je toekennen aan vaardigheden als Stealth, Weapon, Endurance en Leadership; een erg leuke feature waarbij je bijvoorbeeld je sniper echt een tot een supersneaky unit kan maken die steeds minder opvalt en gehoord wordt. Een soldaat met veel Leadership punten heeft dan weer een positieve uitwerking op de algehele prestatie van je team.

De gameplay is sowieso meer aktie georiënteerd, al zul je niet als een Quakehead op speed over het scherm kunnen razen; een paar verkeerde kogels en het is einde oefening.

Wel fijn is dat je niet vooraf (wat wel in Rainbow Six het geval was) een heel plan de campagne hoeft te maken. Je kunt direkt na een briefing de missie starten en tijdens het spelen je teamleden voortdurend bijstellen, orders geven, corrigeren en ga zo maar door. Ook waypoints helpen je hierbij en deze kun je eveneens ieder moment aanpassen.

NIEUWE LOOK & SOUND

De looks en sound van de game geven nu al hun visitekaartje af, al schokte de versie die ik op de ECTS heb gespeeld nog als een afkickende heroïneverslaafde. Kwestie van finetuning, zullen we maar zeggen.

De speelwerelden komen erg gedetailleerd tot leven waarbij de animaties van je teamleden stukken beter is dan in Rainbow Six. De outdoor gebieden zijn enorm uitgestrekt en de gemiddelde map zal zo'n vierhonderd vierkante meter slagveld omvatten.

Ook het geluid is waanzinnig goed en dat is niet zo vreemd want verantwoordelijk daarvoor is dezelfde studio die o.a. meewerkte aan de geluiden voor de film Saving Private Ryan. Met de muziek en de impakt van de granaatinslagen zit het dus wel snor.

Over multiplayer is nog weinig bekend, maar Red Storm zou wel gek zijn als ze deze potentie ongebruikt laat. Nu maar afwachten of ze net zulke dedicated servers als Novalogic kunnen opzetten want daar staat of valt je online populariteit bij.

BLACK TORN: UITBREIDING VOOR ROGUE SPEAR

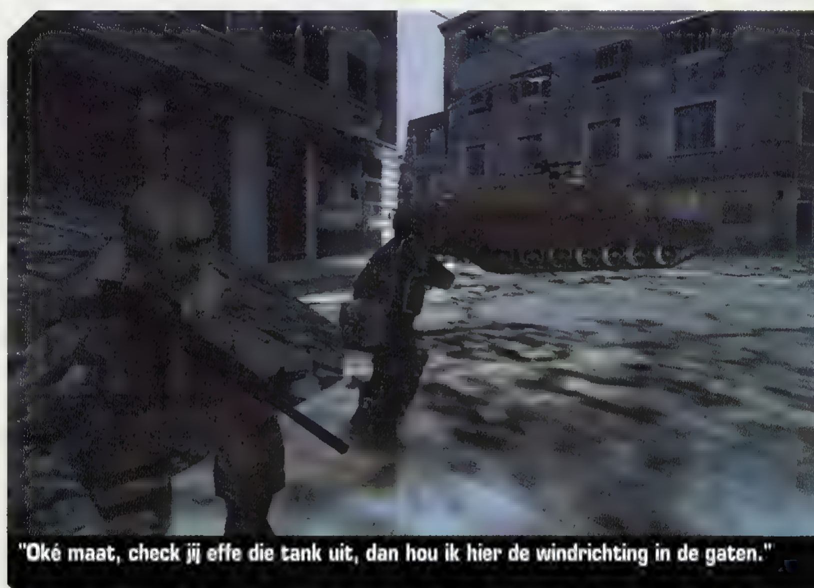
Inmiddels is er nog een expansion pack voor Rainbow Six: Rogue Spear verschenen. 'Nee, hè niet weer', zul je denken, nadat we ons de vorige keer lichtelijk genaaid voelden met de stand-alone expansiedisk Covert Ops (een saaie encyclopedie over terrorismebestrijding plus nog een disk met slechts drie nieuwe missies).

Gelukkig maakt Red Storm het goed met wederom een stand-alone expansiedisk met nu maar liefst tien nieuwe missies. Bovendien zijn dit stuk voor stuk echte missies die anti-terreur teams in het echte leven hebben uitgevoerd. Zo is een van de eerste missies een vliegtuigkaping die is overduidelijk gebaseerd is op de kaping in 1994 van een Franse Airbus door Islamitische terroristen. Sowieso zijn gijzelmissies hier volop aanwezig (o.a. een schoolbusgijzeling) maar je kunt ook benauwde junglemissies verwachten.

Ook zijn er weer tal van multiplayer maps met onder meer een hele nieuwe coole gamemode: Lone Wolf. In dit gametype beginnen alle spelers met alleen een lullig pistool, behalve de Lone Wolf. Deze kiest zelf een (krachtiger) wapen terwijl de andere spelers proberen deze rakker omver te schieten. Degene die het eerst Lone Wolf om zeep brengt, wordt op dat moment de Lone Wolf en begint het spelletje weer opnieuw.

Al met al is Black Thorn dus zeer de moeite waard voor Rogue Spear fans.


Typisch gevalletje van op zeer korte termijn teruglopende health.


"Oké maat, check jij effe die tank uit, dan hou ik hier de windrichting in de gaten."

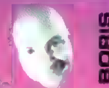

"En reken maar dat we die schoft die die handgranaten tussen de gehaktballen heeft verstopt, te pakken krijgen."


"Hé mallerd, je zit nu al de hele missie met de loop van je geweer in m'n bips te prikken."

PLAYSTATION 2

Zipper Interactive / Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.socom.mil

VERWACHT Q4 2001

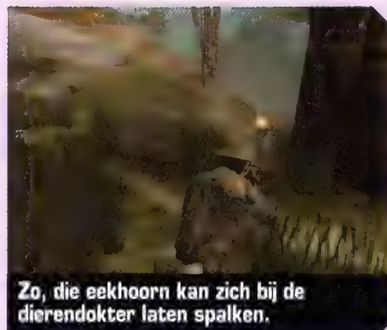


Deze online squad based first person shooter wordt niet alleen ultra realistisch maar is ook nog eens een primeur voor de console wereld.

Nu de PS2 langzaam op stoom begint te komen, zien we ook de eerste vernieuwende ideeën. SOCOM is zo'n vernieuwende game waar velen reikhalzend naar uitkijken.

SOCOM: NAVY SEALS

SOCOM: Navy Seals is een rasechte online shooter in de stijl van Delta Force, Rogue Spear en Counterstrike en dat op een console! SOCOM moet aantonen dat het mogelijk is om een dergelijk concept op de Playstation2 werkend te krijgen. Want waar de besturing van dergelijke games op de PC al is geperfektioneerd, daar moeten op de PS2 nog verschillende problemen worden opgelost.
Zo moet Sony er natuurlijk vanuit gaan dat de game met een controller wordt gespeeld en niet met een toetsenbord en een muis en zoals je vermoedelijk wel zult weten, voelt het gewoon niet natuurlijk om een first person shooter met een controller te spelen.
Toch is er ooit een goede poging gedaan in de vorm van Quake 2 op de PSX en het lijkt erop dat Zipper Interactive een boel inspiratie uit die game heeft gehaald.


Zo, die eekhoorn kan zich bij de dierendokter laten spalken.

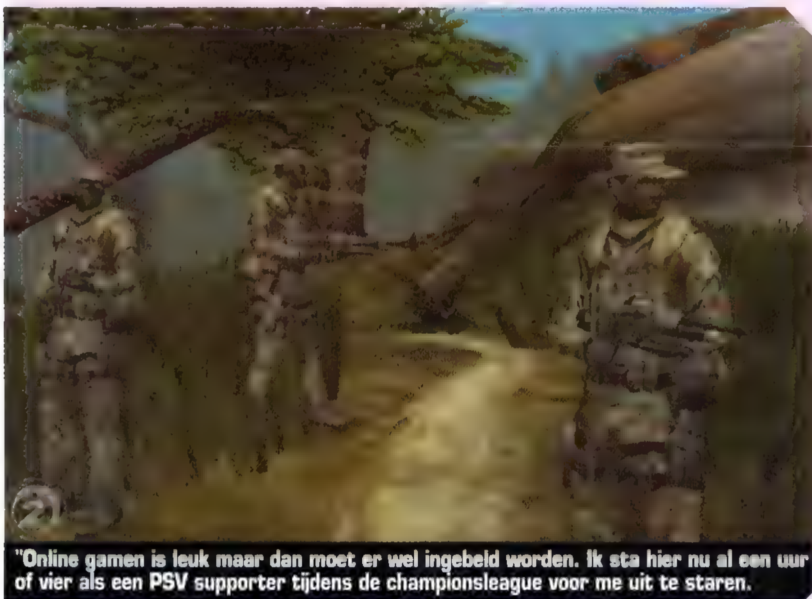

"Raak, lekker eendeborstfilet vanavond. Ik hoop dat de kok weer van die lekkere sinaasappelsaus wil maken."

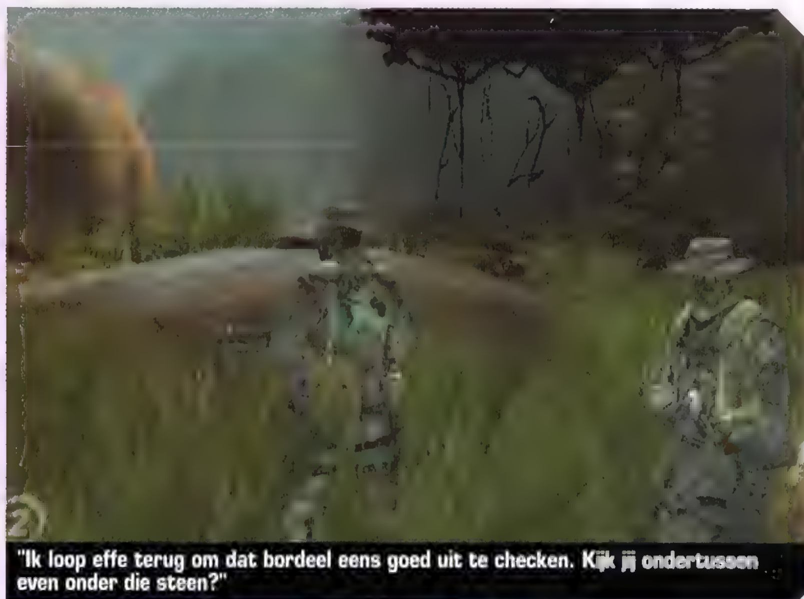
CONTROL IS EVERYTHING

In de versie die wij speelden was het zo dat de rechter analoge stick werd gebruikt om te richten en de linker om te lopen. Met de pijltjes kun je vervolgens zoomen (up en down) en snel even naar links en naar rechts kijken (left en right). Vooral dat opzij kijken werkte erg goed en ik moet eerlijk toegeven dat we de besturing al na twee of drie missies aardig in onze vingers begonnen te krijgen. Omdat het spel zo in elkaar zit dat je meestal in teamverband een bepaald objekt aanvalt, weet je vaak al in welke hoek je de vijand kunt verwachten. Dit scheelt behoorlijk in het geklooi met de analoge sticks want je wilt niet weten hoe irritant het is als je team in een hinderlaag loopt en je als een gek om je heen moet kijken om te zien waar de kogels precies vandaan komen. Gelukkig worden er genoeg speciale features ingebouwd die de besturing nog dragelijker maken. Zo is het mogelijk om met een druk op de knop om een hoekje te kijken en met dezelfde beweging kun je vanuit een verdekte opstelling plotseling op een vijand schieten die te dicht in de buurt komt. In die zin doet het spel een beetje denken aan Syphon Filter.

PC VS. PS2

Het is mogelijk om SOCOM met maximaal 16 man online te spelen. Dit lijkt niet zoveel omdat een gemiddelde PC game al snel 32 spelers ondersteunt maar dat neemt niet weg dat ik de (Counterstrike)games waar niet meer dan 10 spelers aan meedoen toch het leukst vind. Het is vreemd maar terwijl ik SOCOM: Navy Seals aan het spelen was, kon ik het niet laten om de game te vergelijken met PC titels als Counterstrike en Rogue Spear. Het is precies dát team-action element dat deze PC titels zo goed maakt en dat Sony nu dus in een PS2 jasje probeert te gieten.
Wat dat betreft past deze titel helemaal in het straatje van Sony want op dit ogenblik zijn ze met man en macht bezig om van de console een soort PC te maken. Dat is eigenlijk bizar want de PlayStation2 zal nooit een PC worden en ik betwijfel of typische PC games zoals dit ooit een groot succes zullen worden op de PlayStation 2.
Toch heeft SOCOM: Navy Seals een boel kwaliteiten en als de online aktie net zo dope wordt als tijdens de paar multiplayer games die wij tot nu toe speelden dan komt het met dit spel best wel goed. ◀


"Online gamen is leuk maar dan moet er wel ingebeld worden. Ik sta hier nu al een uur of vier als een PSV supporter tijdens de championsleague voor me uit te staren.


"Ik loop effe terug om dat bordeel eens goed uit te checken. Kijk jij ondertussen even onder die steen?"

Flying Lab Software / Distributeur: NNB / www.flyinglab.com/rails

PC

VERWACHT: Q4 2001

DRE

Rails Across America lijkt een spannende treinsim te worden, waarbij de nadruk wat meer ligt op het management dan op de details.





En ze rijden allemaal op tijd.

RAILS ACROSS AMERICA

Mensen houden van treintjes, zoveel zelfs dat menig volwassene niets liever zou doen dan de hele dag met zijn modeltreintjes spelen. Maar als je geen grote kelder hebt waar je een peperdure treinbaan kwijt kunt, moet je het maar op de computer doen, toch?

Er zijn inmiddels meerdere titels op de markt die het digitaal treintje spelen op de PC brengen. Denk aan titels als Train Dispatcher, Railroad Master, Train Simulator en natuurlijk de superpopulaire Railroad Tycoon games. Voor de fanatieke computermachinist komt er binnenkort een nieuw speeltje uit de digitale keuken van Flying Lab Software: Rails Across America, een treinsim met de nadruk op management die zich, zoals de naam al verraadt, afspeelt in Amerika.

GROTERE LIJNEN

Het grote verschil tussen Rails Across America en bestaande games is de schaal. Waar je in een titel als Railroad Tycoon constant in de gaten moet houden of je nu het juiste karretje aan het juiste treintje hebt gehangen, gaat het in RAA meer om de wat grotere lijnen. Dat betekent vooral dat je wat lekkerder kunt doorbouwen zonder in een wir-war van kleine details te verdrinken.
Een ander groot verschil is het doel van het spel; het is namelijk niet zozeer de bedoeling om in een zo kort mogelijke tijd zoveel mogelijk cash te verdienen. Uiteraard is het belangrijk dat je genoeg geld hebt om je uitbreidingen te kunnen betalen maar belangrijker is het om een goede reputatie op te bouwen en een aantal belangrijke strategische railverbindingen te leggen en te zorgen dat jij de meest betrouwbare company hebt.

MICROMANAGEMENT

Het spel begint in 1880 en dan liggen er nog geen rails door Amerika. Om daar verandering in te brengen leg je een eerste stuk spoor en koop je je eerste lokomotief. Vanaf dat moment begint het avontuur.
Je moet je imperium managen, uitbreiden en opboksen tegen de moordende concurrentie. Soms moet je het juist hebben van je tegenstanders en huur je stukken van hun railverbindingen, soms koop je belangrijke stukken op als het even slecht gaat met je concurrent en gebruik je deze lijn om hem of haar tot faillissement te dwingen.
Mocht je wat dieper willen duiken in het management dan kun je de game in Singleplayer mode ook in een wat langzamer tempo zetten en aan micromanagement doen. Nu kun je elke lijn individueel vormgeven en zelf bepalen welke trein over welke track rijdt. Zo duurt de game uiteraard een heel stuk langer en heb je ook meer invloed op de details van je treinimperium.
Speel je in real-time dan kun je de game volgens Flying Labs Software in een uurtje of twee wel uitspelen. Sommige scenario's zijn kort genoeg om even tussendoor te spelen zonder dat je meteen een paar uur vastgekluisterd zit aan je computer.
Je kunt RAA spelen tegen de computer maar veel leuker zal het zijn om de strijd aan te binden tegen een paar menselijke tegenstanders. Je zult uiteindelijk over een netwerkje of via het internet met zijn achten tegen elkaar kunnen simmen.

VER VAN MIJN BED

Rails Across America is een echte managementsim en daardoor uiteraard geen grafisch hoogstandje. Het grootste deel van de tijd zit je naar een veelheid van optieschermen te kijken of naar een nogal vage landkaart waar je al je spoorlijntjes op kan zien liggen. Van het geluid mag je ook niet veel verwachten; af en toe hoor je een stoomfluit of een rinkelende spoorwegovergang en daar moet je het maar mee doen.
Het echte grote minpunt vind ik persoonlijk dat RAA geleverd wordt met maar één map en dat het niet gewoon Rails Across the World heet. In Railroad Tycoon heb ik altijd met veel plezier treintjes door Europa heengestuurd en met een beetje fantasie hoorde ik ze door mijn achtertuin denderen maar dat zal ik deze keer moeten missen.



Mensen, dit gaat fout! Dit wordt een catastrofe! Verschikkelijk!



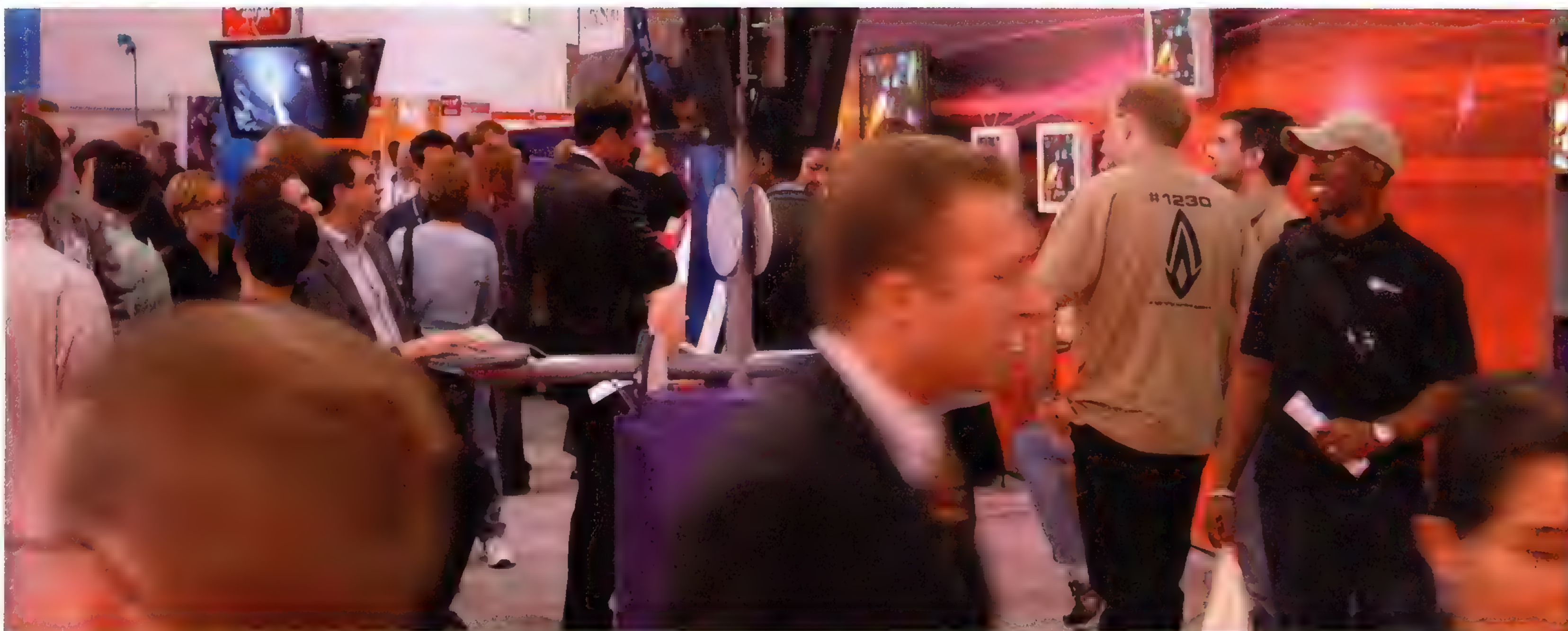
Da's nog saaier dan een rondje om de kerk.

THRILL SEEKERS
BATTLE ON-LINE





ECTS 2001



ECTS 2001 DE NIEUWTJES, DE MISSERS

Zes man sterk waren we naar Londen afgereisd, helemaal klaar voor de slijtageslag die het bekijken van honderden games doorgaans pleegt te zijn. Het pakte echter totaal anders uit.....

De ECTS leek in niets meer op het gamesfeest dat het vorig jaar nog was. Twee immense hallen met games waren ingewisseld voor één hel verlichte, tochtige en ongezellige ruimte met daarin vooral vage Koreaanse games, kilo's hardware, drieëneenhalve babe en slechts een paar grote publishers (Ubi Soft, Rage en Kemco).
Waarom dan toch een ECTS special van zoveel pagina's? Die pagina's kunnen we toch ook voor (p)reviews of een leuke special gebruiken?



Ja, dat klopt, maar wij denken dat we toch genoeg leuks hebben gezien om jullie te melden.
Het voordeel van zo'n overzichtelijke beurs is dat je de goede games die wél aanwezig waren, veel beter kunt checken, zeker als je met zijn zessen bent.
Verder was er (eindelijk) voldoende tijd om met publishers en developers te praten en dat leverde verrassende info op.
Daarnaast hadden wij veel meetings buiten de ECTS om geregeld, zoals de grote Nintendo show, de Capcom borrel, de EA Play Party, de Sony presentatie, de Blizzard meeting, de afspraak met de makers van Hooligans... en zo kunnen we nog wel even doorgaan.
Nee, wij zijn er van overtuigd dat deze special net zo goed is geworden als de E3 special.
En het zal ook zeker niet de laatste beursspecial worden.
De tickets voor de Tokyo Gameshow, eind september, liggen al op de redactie, de trip naar het Europese Xbox event op 2 en 3 oktober is al besproken en zelfs voor de E3 in mei hebben we al weer een hotel uitgezocht.

ECTS FUCK UPS



David Beckham Soccer (PSone): Pixelige footie waarbij het lijkt dat de spelers stront in hun broek hebben, zo langzaam lopen ze over het veld. Rage toonde eveneens een rallygame waar je broek van afzakte.





The Simpsons Road Rage (PSone) en Pirates of Skull Cove (PS2 / Xbox): Niet uitdagend en het sex appeal van Erica Terpstra in string.

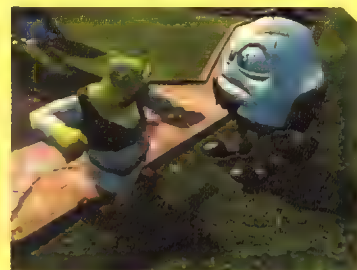
Medal of Honor: Allied Assault (PS2): Dreigt een slap aftreksel van de PC versie te worden met lelijke, fletse omgevingen en een dramatisch slechte AI. Niet voor niets uitgesteld.

WipeOut Fusion (PS2): Al ruim twee jaar werken ze nu aan deze titel en nog steeds crasht ie om de haverklap. Klasse jongens.

NBA Courtside (NGC): Nintendo blijkt erg veel moeite te hebben met het animeren van mensen. De basketballers lopen rond alsof ze even uit hun rolstoel zijn gelaten.

Alle Koreaanse games: What the fuck doen die gasten daar? Denken ze nu echt dat iemand in Europa zit te wachten op hun zwaar middelmatige games?

Snood (GBA): Een lichtelijk genante rip off van Bubble Bobble. In plaats van bubbles, schiet je nu gekleurde hoofdjes naar beneden.



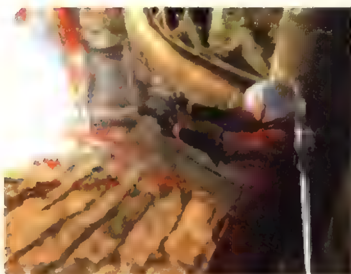
Xbox games: Microsoft was niet of nauwelijks aanwezig op de ECTS, ook niet op de stands van third party publishers.
Met Shrek en een beetje fletse versie van F1 2001 hadden we het wel gehad.

BORRELPRAAT

Het bezoeken van een beurs bestaat niet alleen uit het testen van de spellen bij de stands en het houden van interviews. Je hebt ook nog de borrels en party's in de avonduren. Erg leuk en vooral erg leerzaam want de vele developers en publishers praten een stuk makkelijker als ze een paar glaasjes achter de kiezen hebben. Dan komen de echte leuke scoops.

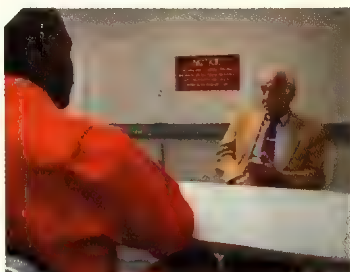
Na WipeOut Fusion zal er geen WipeOut meer op de PS2 komen. Het volgende snelheidsprojekt staat gepland voor, jawel, de PS3.

Alone in the Dark 5 is al in de maak. De developer zelf gaf overigens toe dat de PC versie inderdaad slecht te besturen was. Het betrof een regelrechte poort en de console controls werkten niet goed op de PC. Infogrames wilde echter perse een PC versie.



Er komt een Devil May Cry versie voor de Xbox en het zal een zeer speciale versie worden. Meer mochten we helaas niet verklappen.

Ready to Rumble 3 gaat sterk lijken op Tekken en DOA3. Niet alleen boksen dus maar ook trappen en schoppen.

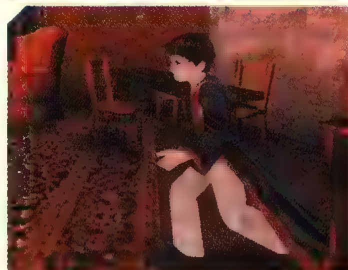


Het adventure Majestic, waarbij je door de game zelf wordt opgebeld en gemaild, zal mogelijk toch in Europa uitkomen. EA meldde eerder dat dit niet het geval zou zijn.

Ubi Soft wil volgend jaar niet meer op de ECTS staan. En daarmee is de laatste echte grote publisher ook exit.

Er komt een vervolg op Serious Sam en ja, het wordt wederom van knallenstein.

Harry Potter komt niet op de Xbox. Gefluisterd wordt dat EA bij de console van Microsoft toch nog even de kat uit de



boom kijkt. Het projekt was al over tijd dus stilleggen was niet zo'n probleem.



Return to Castle Wolfenstein komt nog dit jaar uit. We weten het nu zeker... denken we.

Black & White 2 is echt in de maak.

Lego valt hard aan met Bionicle (Mech lego), Island 2 (Tony Hawk Lego), Racers 2 (Mario Kart lego) en Creator (Harry Potter Lego)

WAAROM DIE LEEGTE?

Vijf redenen waarom was de ECTS dit jaar zo klein was.

- Na de E3 was er weinig nieuws meer te tonen.
- De ECTS is duur kwa standruimte.
- De dominotheorie. EA, Infogrames en Sony gaven vorig jaar al aan niet meer langs te komen. Vervolgens haakte de ene na de andere grote partij af. Overigens liepen alle publishers wel rond en kon je gewoon afspraken met ze maken.
- Alle partijen willen dat journalisten goed naar hun games kijken. Dat lukt beter op een eigen meeting.
- Europa is niet belangrijk (genoeg).

ECTS AWARDS

Elk jaar worden op de ECTS de zogenaamde ECTS Awards uitgereikt. Voor de Benelux mogen wij dat doen en jullie kozen *GT3* (console) en *Black & White* (PC) uit. Ook de keuzes van de ander landen waren weinig opzienbarend.

Hilarisch werd het toen de organisatie de beste shit van de show ging aankondigen. Bij zo veel bagger moest dat wel problemen gaan opleveren. Nou, snoer de broekriem maar vast want dit wordt schuddebuiken.

Best console of the year: PS2 (bij gebrek aan beter zeker)

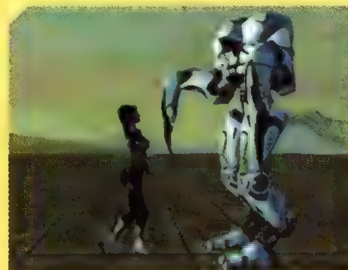
Overall best game of the Show: Denki Blocks, GBA (Denki wie?)

Best PC Game of the show: Nomad (No wat?)



Best Console game of the show: Universal Studios (Universal waar?)

Beste Multiplayergame of the show: Anarchy Online (gaan we er in de Benelux vast zes of zeven van verkopen)





Peter Molyneux overhandigt de prijs voor beste gamesblad aller tijden aan de zichtbaar verraste PU-baas Niels.

POWERSPY

■Het EA event bleek **zo ver buiten de stad** te zijn, dat de kosten van het taxiritje naar het feest meer bedroegen dan de prijs van ons vliegtuigticket. Het is dat we met zijn allen net genoeg ponden in de zak hadden, anders stonden we daar nu waarschijnlijk nog taxi's te wassen.

■De mop van de maand. Ken je de grap van Valve die naar de ECTS kwamen? **Ze kwamen niet.** Op alle websites aangekondigd, maar niets gehoord. Vette practical joke van iemand.

■Alsof de ellende van de dure rit niet al groot genoeg was, liet Niels ook **nog zijn mobieltje in de taxi liggen.** Gelukkig nam de taxichauffeur op toen Jeroen hem belde en hij bracht het Nokiaatje netjes naar ons hotel. Niels begreep alleen zijn telefoonrekening van 2500 gulden niet.

■Leuke kerel die Peter Molyneux, maar hij moet niet binnen no time de ECTS award, die hij van de PU had gekregen, **uit zijn klauwen laten donderen.** Nu zag iedereen dat het ding ons maar ƒ2,50 gekost had.

■Het was tijdens de ECTS zaak de vele Koreaanse PR-mensen niet aan te kijken. Deed je dat wel, dan stond je minimaal twintig minuten lang te luisteren naar een **onverstaanbare presentatie** van een ultra vage shooter, waarbij Daikatana nog positief zou afsteken.

■En fanatiek dat die Koreanen zijn. Boris had vorig jaar zijn gegevens bij een van de bedrijven achtergelaten en dus werd Kale B. tijdens zijn vakantie in Barcelona drie keer door de Koreaanse PR-dame gebeld. Wat hem **bijna zijn relatie kostte.** 'Sorry schat, maar dat was weer die PR-dame uit Korea.' Ja, ja.

■We hoefden dit keer niets te doen om ons zelf **voor lul te zetten.** Gamesen gaf een kort verslag van de Sony party, waar een van onze mannen de show stal. Of de man in kwestie zelf weet wat er gebeurd is, betwijfelen we. Zijn naam? Nee, die geven we niet. Is lullig voor zijn vriendin en ouders. Oké, het begint met een J. Gamesen "Zoals het een goede Britse Sony party betaamt, eindigde een en ander in een enorme chaos van dronken, pissende, kotsende, vechtende en schreeuwende jongens en meisjes. Er was zelfs een meisje dat haar broek uittrok om haar Spider-Man tattoo te laten zien. Voor het ziek worden van de drank was dit keer iemand van Power Unlimited aan de beurt."

■Het leek zo'n leuk idee, met zijn allen voetballen kijken in een Ierse pub in Londen. Want **we zouden toch wel winnen...**

■Hadden wij een zuur bekje na de 1-0 nederlaag, de mannen van **EA Nederland baalden helemaal.** Ze hadden de plannen al klaar voor de FIFA 2001 Worldcup editie. Die raken ze hier nu aan de straatstenen niet kwijt. Wordt dan de eerste FIFA die niet verkoopt.



DE GAMES VOOR DE CUBE

Voor zijn tripje naar de Nintendo-show had Jurjen zichzelf een duidelijke missie opgelegd: speel de games voor de GameCube zo diep mogelijk en probeer je ervaringen zo beeldend mogelijk uit te werken. Want dat games als Luigi's Mansion en Eternal Darkness eraan zitten te komen, dat weten we ondertussen wel. Maar hoe is het om ze te spelen?

WAVE RACE: BLUE STORM

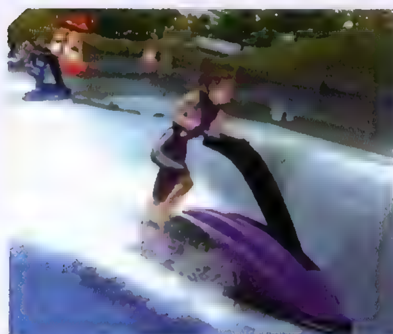
Het spelen van Wave Race: Blue Storm is als een tweede reis naar het exotische oord waar je eerder al eens veel plezier beleefde. Je herkent de omgeving en voelt je meteen weer thuis. Alles ziet er nog stralender uit dan tijdens je vorige verblijf en er zijn ook nog eens enkele nieuwe dingen te beleven. Alleen; was je voor hetzelfde geld toch niet liever vertrokken naar een geheel nieuwe bestemming?

Na het sukkelige gespetter van de jonge journalist die voor me stond, duidelijk een groentje, spurt ik onder de lovende blikken van de omstanders als een dolgedraaide dolfijn voorbij de boeien. Het spel is een tikje sneller maar de besturing is nagenoeg identiek aan die van z'n voorganger. Met gemak verover ik dus de eerste plaats, terwijl ik onderweg instinktief een barrel roll en enkele andere tricks uitvoer.
Wave Race 64 is nog steeds mijn favoriete racegame ever, dus ik stuiter



met veel plezier over de kristalheldere golven van opvolger Blue Storm. De omgeving komt me bekend voor en dat is niet zo raar want de landschapjes die ik in Blue Storm doorkruis, zijn allemaal variaties op die uit Wave Race 64.
Zo vlak voor de finish van het derde circuit, bekruipt me hierdoor een ietwat angstig gevoel. Gaat dit niet wat te gemakkelijk? Volgens de persinfo heeft het spel namelijk slechts acht levels!







NIEUWTJES

Natuurlijk kent Blue Storm de nodige nieuwtjes. Zo kun je turbo's verdienen door rondes te voltooien (vergelijkbaar met F-Zero), en biedt de C-stick nieuwe stuntmogelijkheden. Ook is het iets drukker op de woelige baren want het aantal golfracers is verdubbeld, met cameo's voor 1080°-helden als Ricky Winterborn. De ware vernieuwingen komen echter in de latere races, op de hogere moeilijkheidsniveaus. Zo werd mij in ieder geval beloofd want mijn speeltijd eindigde voordat ik deze bereikte. De wisselende weersomstandigheden zullen in de hogere klassen steeds meer invloed krijgen op het verloop van de races, werd mij verteld, totdat orkanen uiteindelijk ware tsunami's zullen genereren. We zullen zien.

Enthousiasme tot op heden:
7 golven

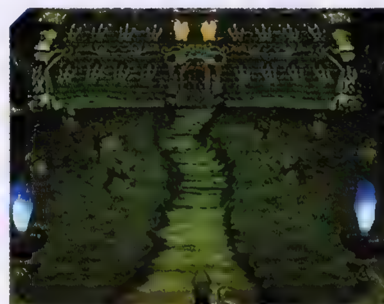
LUIGI'S MANSION

Het spelen van Luigi's Mansion is als een eerste nacht met een bloedmooie babe. Na enkele onwennige minuten krijg je de smaak te pakken en leg je de ene goodie na de andere bloot. Ondertussen verbaas je je over de schoonheid en de diepgang van je nieuwe speelmaatje. Het eind van de sessie komt veel te vroeg maar dan weet je het zeker: dit is er eentje om te koesteren.

Luigi's Mansion is relatief eenvoudig van opzet. Als angsthaas Luigi verken je een enorm landhuis vol spoken, op zoek naar je populaire broer Mario. Van een wazige wetenschapper ontvang je een zaklamp en een spookzuiger. Met de zaklamp kun je spoken verblinden, waarna je een fraktie van een seconde hebt om ze op te zuigen.
Je draait en verplaatst Luigi met de linker Analoge stick, terwijl je met de C-stick de zaklamp omhoog en omlaag kunt bewegen. Dit laatste vereist enige oefening maar gelukkig hoef je de C-stick in de eerste fases van het spel slechts mondjesmaat te gebruiken.

BINNEN EN BUITEN?

Ieder spook kent een hartmeter die terugloopt op het moment dat je dit spook probeert op te zuigen. Om te voorkomen dat je geestige doelwit tijdens het zuigen ontsnapt, moet je in tegengestelde richting blijven sturen. Het voelt een beetje alsof een aan de haak geslagen vis driftige po-



gingen onderneemt om te ontsnappen. Leuk maar lastig, vooral als je tegelijk door andere spoken wordt belaagd.
Wanneer alle spoken in een kamer zijn opgezogen, gaat het licht aan, om te onderstrepen dat de kamer is 'uitgespeeld'. Je kunt dan op je gemak deze kamer doorzoeken. Met regelmaat vind je een sleutel die toegang biedt tot een nieuwe kamer. Je kunt zo'n sleutel weliswaar maar één keer gebruiken, maar jij beslist in welke deur. Zo bepaal je in grote mate zelf de volgorde waarin je de kamers voltooit.
Om de game uit te spelen moet je in ieder geval alle kamers verlichten. Het zal zeker een uur of twintig kosten om de game te voltooien, dus is het aannemelijk dat je ook buiten het huis aan de slag moet. Ik zag door een van de ramen in ieder geval een stukje paddestoel (Toad?) boven het duistere struikgewas uitpiepen.

SPOOKBABY

Na de eerste oefenkamers wordt er steeds meer gevraagd van zowel je puzzelend vermogen als je behendigheid. Vaak moet je een spook afleiden voordat je deze met je zaklamp kunt verrassen. In een kamer moet je bijvoorbeeld de gordijnen openzuigen, zodat een koude bries door het gebroken raam de kamer binnenwaait. Dit bezorgt een deftige doch dode dame klaarblijkelijk klamme klauwen want ze verlaat haar schuilplaats om de gordijnen te sluiten. En dat is natuurlijk het moment waarop de listige Luigi toeslaat! Een andere keer zuigt Luigi het speelgoed van een spookbaby naar zich toe om dit vervolgens terug te knallen naar de speelse speenzuiger.
In latere levels krijgt de stofzuiger funkties waar de schoonmaakster van onze niet al te propere redactie alleen maar van kan dromen, zoals het afvuren van krachtige waterstralen en andere projektielen (handig bij het verwijderen van aangekoekte knoflooksaus en pizzakorsten!).
En dan is er nog die mysterieuze Game Boy Horror, die niet alleen allerhande info verstrekt maar je ook in first person view foto's laat schieten. Deze kiekjes kun je a la Pokémon Snap aan de professor aanbieden... maar met welk doel?

Enthousiasme tot op heden:
9 spoken





ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM

Het spelen van de demo van Eternal Darkness is als het rijden in het prototype van een nieuwe sportwagen. Het ding is voorzien van brede banden, spoilers, sportvelgen en stickers van brullende tijgers en blote vrouwen. Volgens de fabrikant is het een revolutionaire racebolide maar na je proefritje ben je daar nog niet geheel van overtuigd. De wagen rijdt aardig maar niet zo soepel, snel of bijzonder als het stoere uiterlijk en het verkooppraatje je deden vermoeden.

Eternal Darkness wordt aan de man gebracht als zijnde een psychological thriller. Mijn adem stokt, mijn handen trillen, verdrongen aanvallen op mijn beperkte geestelijke stabiliteit komen bovendrijven. Filmtitels als Shallow Grave, Flatliners, The Sixth Sense, Rearview Mirror en Don't Look Now, bijvoorbeeld. Vooral de laatste was doodeng. Brrr...
Wat dat betreft heeft Eternal Darkness nog een lange weg te gaan. De demo is allesbehalve griezelig, eerder kolderiek. De Romeinse blikvanger loopt en kijkt alsof ie in zijn harnas heeft gepoept, schijnbaar vol angst voor zombies die eigenlijk helemaal niet zo eng zijn. Rare jongens





die Romeinen.
Je kunt als speler zelf kiezen op welk van de ledematen je de zombies wilt raken, maar dit is in de demo een overbodige funktie. Ze zullen je nauwelijks aanvallend benaderen, om na een voltreffer of drie - waar dan ook - in het niets te verdwijnen. Weinig brrr... dus.
In een van de twee hoofdstukken die ik speelde (er zijn er twintig in totaal), moest ik eenvoudige, Resident Evil-achtige puzzels oplossen om vijf granite blocks te verzamelen. Nadat ik deze in de daarvoor bestemde muuropeningen had geplaatst, verschenen drie grote juwelen, in verschillende kleuren. Ik koos ervoor de rode aan te raken, waardoor mijn spelfiguur veranderde in... een zombie! Eng hoor.

RARE DINGEN

De uiteindelijke game zal bol staan van de details en features, zo beloven de ontwikkelaars. Zo is daar de sanity meter, die je geestelijke gezondheid bijhoudt. Is deze te ver teruggelopen, dan gebeuren er rare dingen. Je roept bijvoorbeeld het item-scherm op, om te ontdekken dat al je items zijn verdwenen. Niet heus natuurlijk maar dit truukje wordt gebruikt om je te laten twijfelen aan je geestelijke vermogens. Wat is echt? Wat beeld ik mij in? Trap ik erin?
Het epische verhaal en een suggestieve sfeeropbouw zullen een grote rol moeten spelen in de geloofwaardigheid en overtuigingskracht van Eternal Darkness. Als dit spel de beoogde doelstellingen bewaarheid, zal het de wereld van de videogames op zijn kop zetten. De demo toont echter niet meer dan een matige poging tot het klonen van Resident Evil, al zijn de omgevingen solide en voorzien van prachtige textures. Ik kijk reikhalzend uit naar meer compleet werk maar vooralsnog ben ik sceptisch als een slachtzeug ten opzichte van zijn hoeder. Ach vooruit, laat ik mijn varkensnek dan maar meteen blootleggen: dit begint lichtjes naar Daikatana te ruiken.
Ik loop misschien op de zaken vooruit maar het lijkt er niet op dat de jongens van Silicon Knights hun prestigieuze plannen waar kunnen maken. Ik hoop dat ik ernaast zit.
**Enthousiasme tot op heden:
5 zombies**

SUPER SMASH BROS. MELEE

De eerste keer Super Smash Bros. Melee is als een wilde rit in de achtbaan van een tof pretpark. Na het uitstappen buigen je mondhoeken zich automatisch tot een brede grijns. Dat was heftig! Je peutert het plattegrondje uit je achterzak en verbaast je over de veelheid aan attrakties die je nog staan te wachten in de goedheid die ze Melee noemen. Dit wordt coolio, vogel! Waar nu naartoe?

Een paginagrote preview van Melee trof je reeds in de vorige PU, hierbij een kleine update. Ik heb nog even een dik half uur doorgebracht in de One Player mode en kwam weer heel wat goodies tegen.
Het Zelda-level bestaat uit een compleet doolhof vol zombies (die bruine griezels uit Ocarina of Time) dat je binnen zeven minuten moet voltooien. Onderweg word je vijf keer aangevallen door een bloedlinke Link, steeds in een anders gekleurd







kostuum.
Ik ontdekte ook veel elementen uit Majora's Mask, zoals de konijnenoren die je sneller laten lopen, een level met het schildpadeilandje en de kustlijn van Western Ocean. Wellicht een schrale troost voor iedereen die de nieuwe look van Zelda niet zo trekt?
Ook leuk: de munten die je tijdens de gevechten verdient kun je gebruiken in een soort kauwgomballen-automaat maar dan van het type dat plastic ballen met kleine cadeautjes uitpoept. Met een beetje geluk win je op deze manier een hele kast vol Nintendo-trofeeën, die je kunt verzamelen als digitaal flippo-alternatief. Oh ja, in de complete versie kun je met meer dan twintig Nintendo-characters aan de slag!
**Enthousiasme tot op heden:
8 uppercuts**

STAR WARS: ROGUE LEADER

Het spelen van Star Wars: Rogue Leader (ook wel Rogue Squadron 2) is alsof je de film binnenvliegt. Altijd al eens willen weten hoe het is om Tie's neer te halen, AT-AT's te tackelen en de Death Star op te blazen? Dit spelletje laat het je voelen.

Spelontwikkelaars probeerden eerder om de legendarische luchtgevechten in het Star Wars-universum vorm te geven. Hun pogingen zijn snel vergeten als ik de laatste Cube-versie aan een proefvlucht onderwerp.
Wat een graphics! Razendsnel scheer ik over het oppervlak van de Death Star. De al even rappe beeld-



verversing hapert geen moment, waardoor ik rechtstreeks naar het hart van de aktie wordt gezogen. Tie's gieren over mijn hoofd, lasers trekken rode en groene strepen aan de duistere hemel en ik voel de hitte bijna in mijn gezicht slaan als enkele meters voor me een geschutstoren explodeert. In mijn onderbuik groeit de drang om heel hard 'yeeehaaa!' te roepen. Dit is de shit!
De besturing en gameplay lijken sterk op die van de eerste Rogue, met enkele aardige extra's. Zo kun je de rebellen aan je flanken heel eenvoudig commando's geven met de vierpuntsdruktoets, om ze bijvoorbeeld een specifiek target aan te laten vallen. Ook handig is de oranje display die je over het beeldscherm kunt schuiven om gemakkelijker doelwitten te herkennen. Werkelijke innovatie is ver te zoeken maar had iemand dit van deze game verwacht?
Enthousiasme tot op heden: 9 X-wings

PIKMIN

Mijn excuses, ik heb te weinig met Pikmin gespeeld om er een goed oordeel over te kunnen vormen. Ik heb wat basishandelingen verricht: Pikmin plukken, blokken verslepen, vijanden verslaan, meer Pikmin plukken. Aan het eind van dag één had ik 32 Pikmin verzameld. Leuk, maar waarvoor? Was mijn dag minder succesvol geweest als het er 22 waren geweest?
De demo en mijn speeltijd waren simpelweg te beperkt om echt 'in' de game te kunnen komen. Wat ik aantrof riep vraagtekens op, maar deed tegelijkertijd verlangen naar meer. Het feit dat Miyamoto een groot deel van zijn tijd steekt in het uitwerken van zijn unieke concept, biedt goede hoop op een klassieker.



STARFOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET

Na zijn haperende eerste stapjes in de E3-demo, bleek Star Fox in Londen al aardig opgeknapt. Vooral de animatie van ons sterrenvosje was sterk verbeterd, hij bewoog een stuk minder truttig. Uiteindelijk moet dit space adventure een soort kruising tussen Ocarina of Time en Jet Force Gemini worden, doorspekt met de vlieg-en-schiet-scènes die we al kennen uit de vorige Starfox/Starwing-games.
Na wat oppervlakkig puzzelwerk, een weinig bijzonder eindbaasgevecht en een stukje vliegen door een kleurig asteroïdenveld, kan ik nog niet echt een mening vormen. "Nog niet af! Dit is een demo! Hier wordt nog aan gewerkt!", roept het spel me in al zijn facetten toe. Ik wacht geduldig op een volgende versie.



NBA COURTSIDE 2002

NBA Courtside 2002, daar kan ik weinig mee. Ik ben geen basketball liefhebber, laat staan een kenner. Alleen arcade-achtige spelletjes als NBA Jam en NBA Street trek ik nog wel maar ik had weinig zin om mijn beperkte speeltijd in deze sim-achtige toestand te steken.
Het spel leek op het eerste gezicht wel wat van de spirit en vaart te missen die je in een NBA-game verwacht. Een verder oordeel laat ik over aan mijn sportminnende collega's.



HOE TRILT IE DAN?

"Denk aan de rumble!", zo had ik me thuis herhaaldelijk voorgenomen. Met al die flitsende graphics en knallende geluidseffekten, vergeet je namelijk al snel om op het trillend vermogen van de controller te letten. Ik was het in Londen dan ook alweer bijna vergeten maar een frontale botsing met een Tie-Fighter schudde me bijtijds wakker.
En hoe trilt ie dan? Nou het is geen 12 op de schaal van Richter, laat dat duidelijk zijn. Eerder een 6 op de schaal van Jurjen, een tikje minder heftig dan het N64 Rumble Pak en de DualShock 2 controller. Helaas dames! ◀



CONCLUSIE

De Nintendo Show bracht ons geen nieuwe games voor de Cube maar wel de gelegenheid om de laatste versies van eerder gepresenteerde spellen eens wat dieper te spelen. De kwaliteit is over het algemeen hoog maar verwacht niet dat iedere first of second party game uitgroeit tot een topper. Jammer dat er geen third party games werden getoond!
JURJEN

DE ANDERE J'S:

Naast Jurjen bezochten ook Jan, Jeroen en J.J. de N-show en speelden een hele dag. Wat vonden zij van de games en Nintendo's nieuwe console?

JEROEN
De Nintendo show was een beetje een sobere aangelegenheid; geen overbodige poespas en daar houd ik wel van. Er waren helaas geen grote verrassingen, op de Pokémon mini na dan.
Wat mij bij Nintendo aansprak was dat ze zich weer van hun inventieve kant lieten zien, zoals bijvoorbeeld bleek uit een game als Kirby's Tilt and Tumble.
Over de games in het algemeen ben ik ook wel te spreken, zo zagen Rogue Leader en Dinosaur Planet er heel gelikt uit. Wat minder was het wat krakkemikkige Eternal Darkness en NBA Courtside. Het lijkt er steeds meer op dat Nintendo wel de fantasy figuren goed kan animeren maar als het aankomt op real-life characters, slaan ze de plank nog behoorlijk mis.

JAN
Ik moet eerlijk bekennen dat ik een behoorlijke Nintendo achterstand heb. Ik speel wel veel op mijn GBA maar op de N64 heb ik alleen Zelda en Mario gespeeld.
Wat mij beviel aan de GameCube games waren de volle, rijke kleuren en het (grotendeels) strakke beeld. Waar de PS2 hier en daar nog flets oogt en met die eeuwige flikkeringen komt, heeft de GameCube een regenboog aan kleuren. Ook de texturen zijn overtuigend en scherp.
De bekende Nintendo characters komen nog beter tot leven maar gewone mensen (ridders, basketballers etc.) zien er houterig en klunzig uit.
En de games? Super Smash Bros. Melee is mij veel te driest en Eternal Darkness veel te sloom. Starfox Adventures en Star Wars: Rogue Leader daarentegen ga ik zeker spelen als ze verschijnen. Wat een prachtige spellen!

J.J.
Nintendo gaat het redden, daar ben ik na de Nintendo show van overtuigd. De eerste plek in de consolestrijd zullen ze echter (nog) niet in de wacht slepen, die is voorlopig voor Sony. De reden is simpel: Nintendo slaagt er nog niet in realistische, harde games te maken. Dit heeft niets te maken met onwil of het krampachtig vasthouden aan het kiddy imago. Nintendo wil het best, maar het lukt ze grafisch (nog) niet, zie Eternal Darkness en NBA Courtside.
Big N gaf dit ook schoorvoetend toe; het implementeren van realisme bleek moeilijker dan verwacht. Ik ben er echter van overtuigd dat Nintendo dit kunstje met behulp van third party publishers onder de knie gaat krijgen.

EA was vorig jaar al afwezig op de ECTS en hield toen een eigen beurs in hun gloednieuwe UK kantoor, ergens buiten Londen. Dit jaar deed EA hetzelfde onder de naam EA Play. Alle games voor de komende zes maanden waren speelbaar en PU was natuurlijk van de partij.

Terwijl Niels, J.J., Jeroen, Jurjen, Boris en ' sixpack' Ben (onze marketingboy) eerst nog even in een Ierse pub naar een dramatisch Nederland elftal zaten te kijken, nam Brave Hendrik alias Jan de honneurs waar bij Electronic Arts. Daar sprak hij met EA bobo's, interviewde de grote baas van Westwood , had hij een gesprek met Famitsu artiest Susumu Matsushita en legde ook nog even zijn mond open op de ronddraaiende sushibar.



EA PLAY



PIRATES OF SKULL COVE / XBOX / PS2

We begrijpen er niets van; de grote baas en producer van Westwood Louis Castle zat vol enthousiasme over de allernieuwste game, Pirates Of Skull Cove, te praten maar de roodharige piratenbabe Black Cat mag dan lekkere borsten hebben, de game spreekt ons in dit stadium niet echt aan.
Het varen met zeilschepen verloopt absurd (als een speedboot zo snel). Tijdens het eilanden verkennen ben je aan het zwaardvechten in combinatie met magische spreuken. Die magie ziet er nog wel gelikt uit maar de tegenstanders ogen allemaal een beetje duf en houterig.
Ook de gameplay lijkt in alles op een piratenvariant van Tomb Raider en zitten gamers daar nou wel op te wachten? We zijn sceptisch.



MAXIMO: GHOST TO GLORY / PS2

Capcom brengt met Maximo een erg verslavend en ietwat kiddy looking platformaktie spel dat eer betuigt aan zijn grote voorbeeld Ghost 'N Goblins. Niet zo vreemd want het was datzelfde Capcom dat Ghost 'N Goblins op de Nintendo en de Super Nintendo introduceerde.
Als koddig riddertje hak je met je magische zwaard heel wat skeletten, geesten en goblins van je af in een donkere 3D wereld die erg veel weg heeft van Mario 64. Springen van platform naar platform, veel muntjes verzamelen, een uitrusting bij elkaar knokken en natuurlijk de spoken en monsters onderweg van je afhakken. De zwaardvecht moves zijn redelijk eenvoudig gehouden maar je krijgt wel steeds meer (tijdelijke) powers die je kan inzetten in het heetst van de strijd. Geheel in traditie met de originele game kun je ook nu in je onderbroekje komen te lopen wanneer je te vaak geraakt bent.
Zeer waarschijnlijk heeft Capcom en dus EA hier een leuke titel mee op zak die met name de old skool spelers voor zich zal winnen.
Famitsu (het grootste Japanse gamesmagazine) artiest Susumu Matsushita tekende de karakterontwerpen en veel artwork voor het spel en is door Capcom gecontracteerd om ten minste voor drie toekomstige spellen hetzelfde te doen.





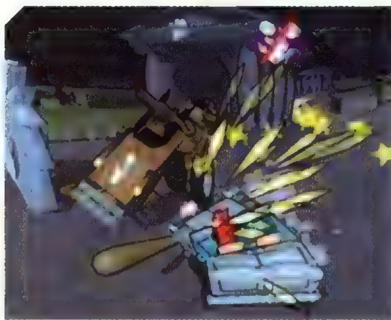
NIEUWE C&C IN 3D / PC

Westwood is momenteel bezig aan het vervolg op Tiberian Sun en dat spel zal, net als Emperor, in 3D verschijnen. De Emperor engine is inmiddels alweer aan zijn tweede generatie toe en alle kritiek die na Emperor ontstond, wordt zeer ter harte genomen door Westwood.
Ook een NOD variant van Renegade zit in de pipeline, al wilde Louis Castle hierover nog geen definitieve uitspraken doen.

CEL DAMAGE / XBOX

Een verrassende titel is de cartoonracer Cel Damage. Het wordt een arcaderacer voor de Xbox maar het is net of je in een tekenfilm meespeelt. Meestal zijn dergelijke cartoonracers te simpel, kaal en basic (zie het sullige The Simpsons Road Rage) maar Cel Damage is echt super leuk en humoristisch.
In allerlei bizarre en technisch vernuftige wagentjes race en beuk je elkaar helemaal aan gort. Dat gaat gepaard met de voor tekenfilms zo herkenbare rookwolkjes en dito explosies. De bolides hebben allemaal Willie Wortel uitvindingen in zich verscholen waarbij raketten, zagen,













puntige roterende bladen, mechanische handjes met voorhamers en noem maar op uit koplampen, motorkappen en banden tevoorschijn komen.
Het is absoluut geen game waarvoor je nu perse een Xbox koopt maar wel een hilarisch tijdverdrijf en bovendien een type spel dat we niet van EA verwacht hadden; dat mogen ze vaker doen.

EA RALLY / PS2 / XBOX

Leuk zo'n interview met de makers van EA's eerste rallygame, zeker als je ze een half uur loopt te zoeken en je er achter komt dat de game niet getoond wordt.
Het enige dat we wel weten is dat de game voorlopig ontwikkeld wordt voor PS2 en Xbox en ergens volgend jaar het licht moet zien. EA heeft voor de verandering geen licenties van echte coureurs maar natuurlijk wel alle echte wagens.
Het wordt dus erg druk op de rallygames markt en het feit dat EA zich er mee gaat bemoeien zullen Codemasters, Ubi Soft en Sony niet echt relaxed vinden.

SIMSVILLE / PC

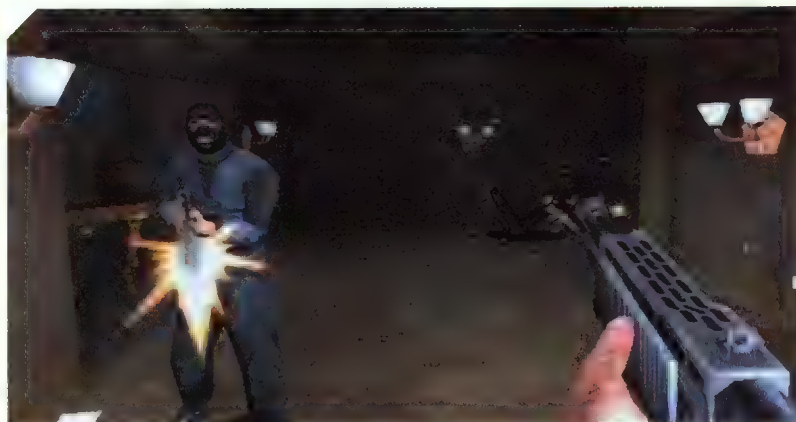
Simsville is weer een schot in de roos van Maxis en wordt zoals het zich nu laat aanzien fun, fun, fun.
De beste elementen uit The Sims en SimCity zijn samengevoegd tot een fantastisch spel.
Deze keer is het de bedoeling Sims te lokken naar jouw stadje en ze daar vervolgens te houden. Je moet



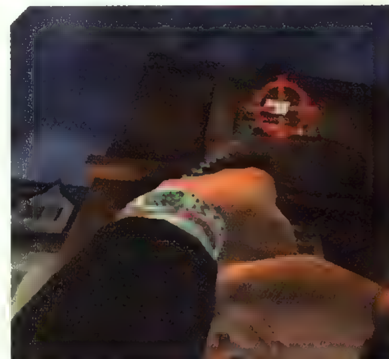
als speler zorgen dat ieder gezin zich happy voelt, voorzien wordt van basisbehoeften en dat ze een beetje leuk wonen. Je kunt alles weer helemaal zelf inrichten en de 3D engine laat de herkenbare The Sims-look nog voller, kleurrijker en gedetailleerder tot leven komen.
Super leuk is 't dat wanneer je bijvoorbeeld bepaalde buurten een beetje laat verslonzen, er peepshows, seksshops en drugspanden ontstaan. Je vredige American Beauty buurtje verandert al snel in een hoodlum area. Ook gaat dan de criminaliteit omhoog. Dit kun je weer downtunen door bijvoorbeeld straatverlichting her en der te plaatsen waardoor dieven en andere bad guys zich 's nachts minder snel zullen vertonen.
In de volgend PU lees je meer over Simsville.

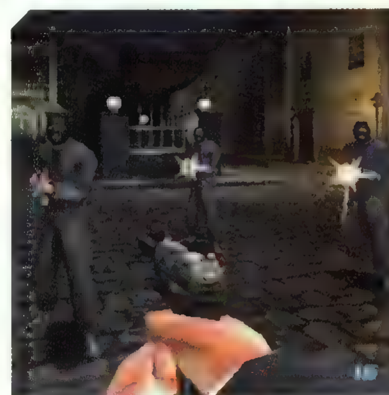


JAMES BOND: AGENT UNDER FIRE / PS2



Al heel snel komt er een nieuwe Bond game onze kant op. Het wordt een combinatie tussen een spy-shooter en een racer waarbij alle Bond facetten uit de films rijkelijk worden gebruikt, hetgeen moet leiden tot spannende en aktievolle gameplay.
Het infiltreren van basissen, vijandelijk schepen en vliegvelden met een divers arsenaal aan wapens en goodies hoort daar natuurlijk bij en het spel zal drieste aktie afwisselen met stealth momenten.
Ook de tussenliggende en spetterende raceonderdelen moeten de speler blijven prikkelen (scheurend in je Austin Martin word je bijvoorbeeld achtervolgd door een raketknallende helikopter), al blijft het nog even bezien hoe de overall gameplay stand zal houden.
Deze game is erg belangrijk voor EA dus men zal kosten nog moeite sparen om op z'n minst het niveau van Goldeneye te benaderen.





SONY SHOWT STERKE TITELS



Ook Sony deed, net als Nintendo en EA, haar eigen ding. In een relatief kleine zaal stonden in een vierhoek overal consoles met de laatste builds van Sony games. Het valt op dat na een jaar de op handen zijnde spellen er toch behoorlijk lekker uit beginnen te zien en dat er een hoop sterke titels op stapel staan. We lichten er een paar uit.

AIRBLADE

Airboarden is skateboarden zonder wieltjes op een zwevende plank. Sony zegt dat airboarden veel leuker is dan skateboarden maar ze bedoelen te zeggen dat Airblade veel leuker is dan Tony Hawk. Of dat ook daadwerkelijk het geval is, is de vraag maar we moeten toegeven dat Airblade een super strakke game is waar de vonken van afvliegen.
Het fantasy element voegt een boel toe aan de gameplay want je maakt in Airblade de meest zieke jumps die op een skateboard een beetje overdreven zouden zijn. Airblade ligt al vrij snel bij ons in de winkels dus we verwachten hier volgende maand een review van te hebben.





PARAPPA THE RAPPER 2

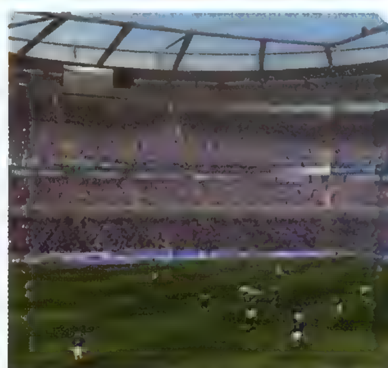
Parappa The Rapper 2 is tegelijkertijd met de ECTS in Japan uitgekomen en we kregen de kans om eens goed naar deze titel te kijken.
Het is een logisch vervolg want het eerste deel was met zijn super originele graphics en uitstekende soundtrack een waar meesterwerkje dat wereldwijd niets dan lovende kritieken ontving. De geestelijke vader van Parappa, Masaya Matsuura, heeft zich na dit succes toegelegd op de bizarre titel Vib Ribbon, een spel waar Dre ooit een laaiend enthousiaste review over heeft geschreven.
Anyway, Parappa is terug en deze keer heeft ie de taak om Parappa Town te redden van het oprukkende kwaad, in dit geval de evil Noodle Bende die alles wat eetbaar is in de stad verandert in noodles. Zelfs de hamburgertent waar Parappa werkt, kan alleen nog maar Noodles verkopen.
Het is geen eenvoudige opgave voor onze held maar gelukkig heeft hij zijn vriendin Sunny Funny en de charismatische Chop Chop Master Onion weer aan zijn zijde.





THIS IS FOOTBALL 2002

Het eerste dat we dachten toen we This Is Football 2002 onder handen namen was 'wow, dit ziet er goed uit' en meteen daarna, 'FIFA heeft een probleem.'
De vorige This Is Football was aardig maar nu heeft Sony alles uit de kast getrokken om met name op de PS2 te schitteren. J.J. en Jan waren op de Sony Party zelfs zo onder de indruk van deze game dat de nichtenact Erasure volledig aan hen voorbij ging. Vijf potjes werden achter elkaar gespeeld en pas een dik uur later zagen we ze weer op de dansvloer.
Waarom? Omdat om te beginnen de graphics ongelofelijk realistisch zijn. Tijdens een pot Nederland - Frankrijk zagen bijvoorbeeld Van Nistelrooij, Kluivert, Hasselbank en Overmars er zo echt uit dat het net leek of je naar een uitzending van Studio Sport zat te kijken. Eerdere berichten vanuit het EA kamp dat het spel geen licenties zou hebben zijn onzin. This Is Football 2002 heeft gewoon netjes de FIFPro-licentie.
Ook de techniek en de AI van de spelers mogen er zijn en de verschillende moves ogen zeer goed. Het spel speelt bovendien vanaf de eerste seconde gewoon heerlijk, al mag de snelheid nog wel iets omhoog. This Is Football 2002 wordt een hele belangrijke titel in het voetbalgenre, da's zo klaar als een klontje.



FINAL FANTASY X



Sony had op hun speciale persbijeenkomst behoorlijk wat ruimte gereserveerd voor Final Fantasy X. Stiekem hoopten we dat Square al zover gevorderd was met de vertaling dat we een voorproefje van FF X in het Engels konden krijgen maar helaas kregen wij net als op de E3 de



Japanse versie te zien. Dat neemt natuurlijk niet weg dat deze shit super vet is want we hebben alsnog een half uur kwijlend met een PS2 controller in onze handen gestaan terwijl een zwetende Square medewerker de tekst voor ons aan het vertalen was. Volgens diezelfde medewerker schiet de vertaling ook al aardig op maar moeten we desondanks toch nog een jaartje op het resultaat wachten. Shit!

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2001

Evoltion Studios wil rechtstreeks de concurrentie aangaan met Colin McRae en claimt dat hun World Rally Championship stukken beter is. Dat valt nog te bezien, al maakte de game behoorlijk indruk.
De graphics van de omgevingen zijn bijna fotorealistisch en ook de wagens zien er gelikt en overtuigend uit. Bijna GT 3 kwaliteit al kunnen deze bolides lekker wél smerig, gedeukt, bekrast en kapot geracet worden.
Wat ook voor WRC 2001 spreekt, is dat de begrenzing van de tracks veel minder dwingend is. Je hebt dus geen onzichtbare muur waar je langs rijdt. In WRC 2001 kun je van de weg af slippen, door hekken heen crashen, van de heuvels af lazeren en ga zo maar door. Het dak kan indeuken, de ramen zullen verbrijzelen en je auto zal dan voelbaar minder rijden en lastiger te besturen zijn. Aangezien Colin voor de PS2 nog zeker een jaar weg is, heeft Sony met deze game een dikke troef in handen. WCR 2001 moet namelijk nog dit jaar verschijnen.







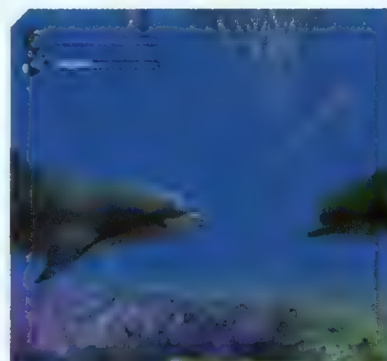
WIPEOUT FUSION

De fans van WipeOut hebben er lang op moeten wachten en na twee vage perspresentaties op de E3 in 2000 en 2001 vreesden we dat hij er nooit meer zou komen: Wipeout Fusion.
Gelukkig konden we hem nu eindelijk spelen al werd ons verteld dat de game pas in de eerste helft 2002 in de winkels ligt. Duh!
De game ziet er lekker flashy uit en ook de snelheid is weer ziekelijk hard. De makers hebben de tracks iets breder gemaakt en ook het zicht op de tracks in de verte is verbeterd. De vele shortcuts, door bijvoorbeeld obstakels van de weg te blazen, maken de races nog uitdagender. Ook zijn de speelomgevingen veel afwisselender en sjees je niet alleen maar in urbane settings.
De graphics zijn in de tussentijd behoorlijk opgepoetst.
Zo zie je je piloot zitten, bemerk je oplopende schade aan de voertuigen hetgeen kan resulteren in uitslaande branden en uiteindelijk vette explosies.
Vreemd (en een tikkie verontrustend) is wel dat de ontwikkelaars er na twee jaar nog steeds niet in geslaagd zijn om een aantal levels te maken die niet vastlopen.

ECCO THE DOLPHIN

Geloof het of niet maar op de ECTS Sony presentatie zagen we op een groot scherm ergens in de hoek Ecco The Dolphin draaien. Het is dat er een PlayStation 2 stond en dat we toch echt een Sony controller in onze handen hadden want verder was er geen enkel verschil te zien met de Dreamcast versie. Enige navraag leerde ons dat de PS2 versie van Ecco ook kwa verhaal precies hetzelfde zal zijn als op de DC. We hadden eigenlijk wel wat meer creativiteit van Sega verwacht.







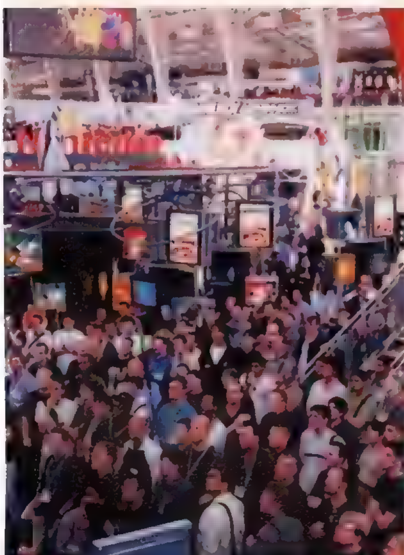






ECTS 2001 DE GAMES

Games op de ECTS? Waren die er dan? Ja, die waren er, al hield het niet over. De meeste publishers en ontwikkelaars lieten het afweten of hielden hun eigen feestje elders in de stad (zie vorige pagina's). Toch wisten we genoeg info bij elkaar te schrapen om een collage te maken van een aantal toppers en floppers.





BATTLE REALMS / PC

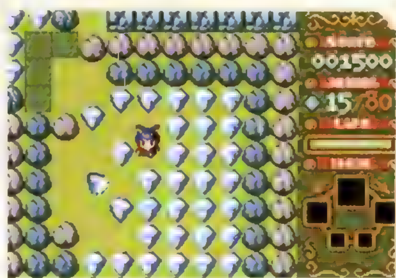
Ubi Soft was een van de weinige publisher die z'n gezicht liet zien en nog een redelijke stand had. Een van hun smaakmakers was de strategische titel Battle Realms.

Deze game speelt zich af in het feodale Japan maar gebruikt ook fantasy elementen. De speler neemt de rol op zich van Kenji; een zwaardvechtende held die vier rivaliserende clans moet verenigen. Dit zijn de Wolf Clan, de Lotus Clan, de Serpent Clan en de Dragon Clan. Uiteraard gaat de hereniging niet zoals gepland en komt er een brute oorlog. De verschillende clans zien er niet alleen heel verschillend uit ze hebben ook totaal andere wapens en powers. Met name de Lotus clan, bestaande uit zwarte magiërs die inwendig vervloekt zijn, is behoorlijk ranzig. Sommige eenheden rotten door deze vloek en produceren zwarte lichaamssubstanties hetgeen ze dan weer als munitie gebruiken. Juk!

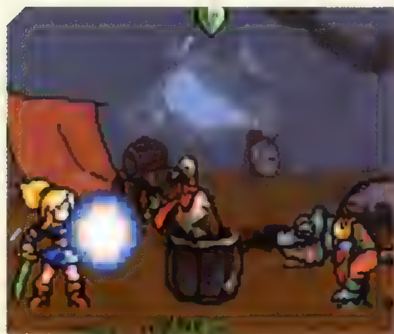
Ook het resource systeem is in Battle Realms helmaal anders. In plaats van mineralen of goud te mijnen gebruikt het spel een Yin & Yang systeem waarbij je kunt kiezen voor het upgraden van je eenheden of het upgraden van je gebouwen. Je krijgt de upgrade punten alleen als je de vijanden benadert, hetgeen uitnodigt tot een aanvallende manier van spelen.

GAME BOY ADVANCE

Als je goed zocht, kon je op de ECTS zo hier en daar wat aardige GBA-titels spelen. Niets wereldschokkends maar sommige spelletjes waren toch best de moeite waard.



Aangenaam verrast werden we door Boulder Dash EX. Het origineel was al erg sterk, en ook al levert de EX-versie weinig nieuws, het is typisch zo'n spelletje dat weken in je GBA blijft zitten.
Minder blij waren we toen we de bolle neus van Kid Clown in Crazy Chase spotten. Het betreft dezelfde game die ons eerder al frustreerde op de SNES. Vette bagger dus, net als Get Phat, een slaapverwekkende poging van TDK om een 'no rules, punkazz' spelletje te leveren. Gaap.



Ook van TDK maar wél stoer was Lady Sia, een goed speelbaar hack 'n slash platform avontuur. Mooi getekend, toffe puzzels, soepele gameplay en hierdoor de beste portable game die we op de ECTS aantroffen. Los van de Nintendo Show natuurlijk want als we de games die daar speelbaar waren ook meerekenen, gaat onze voorkeur uit naar Wario Land 4 en Advance Wars.

BLACK & WHITE: CREATURE ISLES / PC

Zeer binnenkort komt de officiële expansion disk voor Black & White uit. De ECTS mocht dit jaar dan een



dooie boel zijn, toen Molyneux een presentatie van zijn 'minsequel' (zoals Lionhead de add-on zelf noemt) gaf, was het weer ouderwets drommen geblazen voor de stand.
In Creature Isles wordt voornamelijk gefokust op de gigantische wezens. Jouw wezen komt namelijk terecht op een eiland waar nog veel meer reuzenwezens ronddartelen en wil je je bij deze Brotherhood kunnen aansluiten dan zul je 25 trials moeten oplossen. Dit zijn eigenlijk 25 minigames/queesten die je stuk voor stuk moet volbrengen. Tijdens deze trials leert jouw wezen er steeds weer nieuwe vaardigheden bij.
Dit alles heeft bovendien een doel; jouw wezen wil namelijk paren met





Eve, een vrouwelijk opperwezen die wordt bewaakt door Mercutio, een reuzenkrokodil. Dit paren is nodig om nageslacht te krijgen maar Molyneux gaf toe dat je wezen gewoon erg graag van bil wil!
De minitrials zitten vol bizarre en typische Engelse humor en lopen uiteen van gevechten met andere wezens, het vergaren van moeilijk te verkrijgen objekten tot het redden en onderwijzen van andere babywezens. Funny!

UNIVERSAL STUDIO'S / NGC



De enige speelbare Cube-game op de ECTS was Kemco's Universal Studio's. In dit spel ben je een bezoeker van Universal Studio's in Los Angeles, een pretpark dat we toevallig afgelopen mei nog aandeden voordat we de E3 bezochten. We zijn dus experts (haha).
In de game zal mascotte Woody Woodpecker je naar verschillende mini-games begeleiden, stuk voor stuk gebaseerd op de 'echte' attrakties. In het pretpark Universal Studio's hebben we ons prima vermaakt maar wat we van het spel Universal Studio's konden spelen, stelde geen ene reet voor.
We verplaatsten het hoofdpersoontje te voet en op een skateboard voorbij stilstaande achtergronden, op zoek naar een attraktie. In het wildwest straatje stuitten we op een stoere cowboy die ons uitdaagde voor een duel. Vervolgens veranderde het spelbeeld in een soort schiettent, waarbij we ons vizier moesten richten op diverse bewegende doelwitten. Inderdaad, behoorlijk duf.



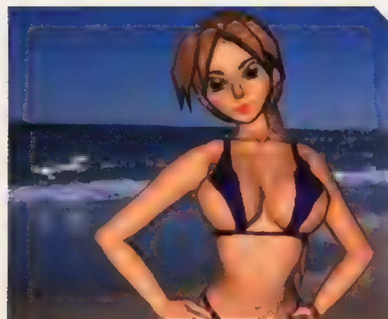
De enige andere attraktie waar we toegang tot hadden, was Back to the Future. De bijbehorende mini-game is een soort futuristisch racespelletje. Een wazige poging om F-Zero te kopiëren maar dan met een lompe besturing en zonder snelheid.
Er is al eens eerder geprobeerd een dagje in een pretpark te vertalen naar een videogame (Disney's Adventures in the Magic Kingdom) en dat leidde tot een ronduit stupide spelletje, een van de slechtste voor de NES. We vrezen voor een vergelijkbaar fiasco.
Natuurlijk, Universal Studio's is nog niet compleet maar het is onbegrijpelijk dat Kemco deze bagger zonder schaamte durfde te presenteren. Nog onbegrijpelijker is het feit dat deze game door de Europese pers werd uitgeroepen tot 'Beste Console Game van de ECTS'. Zijn wij nu gek of zij?

EROTICA ISLAND / PC

Bijna alle grote publishers hadden het laten afweten op deze teleurstellende ECTS maar zoals het gezegde luidt, is er toch altijd nog wel een eenogige koning te vinden in het land der blinden.
Deze was te vinden op een kleine stand achter in de zaal waar zich al snel een kleine menigte had verzameld. De aanwezige pers kwam daar niet voor indrukwekkende beelden maar voor de tieten van Michelle Thorne. Deze covergirl stond namelijk model voor de sexy Pammy Pumps uit de aanstormende blockbuster titel Erotica Island.



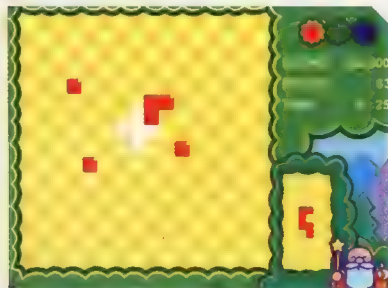
Jurjen mag de review van Erotica Island niet doen. Hij heeft z'n beurt al gehad.



Je begrijpt dat onze aandacht snel getrokken was en wij als goede journalisten die ons werk serieus nemen, stonden gelijk in de startblokken om alles wat er aan Erotica Island te zien was uit te... eeeuuh checken.
Het verhaal van Erotica Island laat zich gemakkelijk raden. Je kruipt in de rol van Reggie Rich die zichzelf terugvindt op een tropisch eiland dat voornamelijk wordt bewoond door rondborstige dames met weinig kleren aan. Reggie moet zich door dit point & click adventure heen worstelen en als hij niet te veel domme dingen zegt tegen de meisjes zul je zien dat ze in een mum van tijd zwichten voor z'n charmes en niet moeilijk doen over een slipje meer of minder.
Het schijnt dat de gameplay op zulke momenten echt ongekende hoogtepunten bereikt maar jammer genoeg zitten wij hier op de redactie nog steeds vol smart op een review exemplaar te wachten. Voor meer info check je www.erotica-island.com.

DENKI BLOCKS / GBA

De winnaar van de ECTS awards voor beste overall game was Denki Blocks van Rage. Dat deze puzzelgame voor de GBA deze prijs wint, zegt overigens niets over de kwaliteit van Denki Blocks maar alles over het gebrek aan spellen op de ECTS.
Denki Blocks is echt zo'n game die gemaakt is door gasten die Tetris maar niet kunnen vergeten en van hun baas de opdracht hebben gekregen om een hedendaagse versie van



deze old skool game te maken.
Het resultaat is een aardige game waarin je gekleurde blokken over het beeld schuift om puzzels op te lossen. Ondanks dat je ook flink wat denki denki moet doen om deze game spelen, valt de titel zonder twijfel onder het kopje 'lekker belangrijk'.

SHREK & BATMAN / XBOX / NGC

Niet speelbaar maar wel op tape, ontdekten we Shrek (Xbox) en Batman Dark Tomorrow (NGC). Van de laatste helaas alleen een CG-filmpje maar hieruit konden we al wel opmaken dat de nadruk zal liggen op de duistere kant van onze gemaskerde detective. Matrix-achtige gevechten, grimmige gezichten, regenachtige omgevingen, dat soort dingen.
Een stuk kleurrijker was de wereld van Shrek, waarvan wel echte gameplay-beelden werden getoond, een minuut of vijf. De game lijkt kwa gameplay heel erg op Super Mario 64, met graphics van de schoonheid die je verwacht in een next-gen game. Of het de ontwikkelaars lukt om de ijzersterke humor van de film in het spel te verpakken, valt echter nog te bezien. Volgens de persinfo wordt Shrek in maart 2002 in Europa uitgebracht.



DEVINE DEVINITY / PC

Belgen die een Diablo 2 kloon maken? En nog een goede ook? Jawel, Laurian Studios is een Belgische ontwikkelaar en die gaat de hack & slash RPG liefhebbers februari volgend jaar verblijden met een alleraardigste game.
Je kunt kiezen uit een reeks van karakters en vervolgens kies je het pad van de Magician, Warrior of The Survivor. Je kunt wel meer dan honderd skills ontwikkelen en bergen goud, juwelen, wapens en andere goodies vergaren. De spreuken zijn echt erg leuk en inventief zoals tijdelijk onzichtbaar worden, je dood veinzen, jezelf veranderen in een geest of je direkt teleporten achter de vijand. Diablo fans moeten deze titel zeker in de gaten houden.

RALLY TROPHY / PC

JoWood gaat steeds breder. Op de ECTS was het hun beurt om te laten zien dat de Duitse publisher meer in huis heeft dan de sims Traffic Giant, Industry Giant en Alien Nations.
Zo is Rally Trophy een racer die kwa graphics en gameplay niet onder hoeft te doen voor de grote spelers in het genre. Aangezien de makers terecht hebben ingezien dat het weinig nut heeft de concurrentie aan te gaan met Colin McRae van Codemasters en Pro Rally van Ubi Soft komt Rally Trophy met een aardig concept: racen in het verleden.
Wat dat betreft is dit dus de rally variant van Grand Prix Legends. Echter, was de F1 terug-in-de-tijd racer bijna onmogelijk te besturen, Rally Tropy is een stuk eenvoudiger. Dat wil overigens niet zeggen dat het om een arcade racer gaat.
De beelden zien er niet verkeerd uit en als je weet dan je in elf beroemde wagens uit de jaren zestig en zeventig mag scheuren kan dit een leuke game worden. Wat te denken van de Mini Cooper 1275S, de Hillman Rallye Imp, de Ford Escort MK1 RS2000, de Ford Lotus Cortina en de Porsche 911 om een paar tot de verbeelding sprekende wagentjes te noemen.





VIRTUA TENNIS / PS2

Goed nieuws uit het Sega/Sony kamp: de Virtua Tennis poort zag er prachtig uit en ook al was het niet mooier dan de originele Dreamcast versie, we moesten wel twee keer kijken om het verschil te zien.
Virtua Tennis is een topgame, en of je het nu speelt op de Dreamcast of op de PS2, het maakt geen moer uit en wij hebben dadelijk weer een reden minder om de Dreamcast uit de kast te halen.



POKÉMON

Op de Nintendo Show presenteerde Nintendo twee nieuwe manieren om de vette koe die Pokémon heet verder uit te melken.



Allereerst was daar de Card-e reader. Dit accessoire maakt het mogelijk om informatie te lezen vanaf een nieuw soort Pokémon verzamelkaartjes, om deze gegevens rechtstreeks te downloaden in de GBA. De informatie kan bestaan uit een afbeelding, een filmpje of een mini-game.
Daarnaast presenteerde Nintendo een nieuwe 'console', de Pokémon mini. Het ding is half zo groot als een GBA en voorzien van rumblefunktie, shock sensor en infrarode communicatiepoort.
De mini maakt gebruik van apart geleverde spelcassettes met eenvoudige games als Pokémon Pinball en Pokémon Party.
Niet iets voor de hardcore gamers onder ons maar de kids zullen dit vreten als Pikachu-koekjes.

Met z'n zessen vertrokken ze naar de ECTS, Vijf geven er op deze pagina kort hun algemene indruk van de beurs. En nummer zes dan? Dat was Niels en die heeft nauwelijks games gezien, druk als ie was om 'dat ongedisciplineerde zooitje' een beetje in het gareel te houden.

ECTS 2001 DE CONCLUSIES

J.J.

Het klinkt misschien raar, maar ik vond de ECTS de meest relaxte gamesbeurs die ik ooit heb bezocht.
Doordat het allemaal zo compact was, ontbrak de hektiek van een E3. Op de ECTS kon je eindelijk een game lekker doorspelen en daar hebben we in ruime mate gebruik van gemaakt.
Vanwege de kleinschaligheid vind ik het wel moeilijk om te zeggen wat de stand van zaken momenteel is in de gamesbizz. De NGC zag er goed uit, maar liet niet het achterste van zijn tong zien. De PS2 gaf de indruk bezig te zijn de grafische problemen te overwinnen maar toonde toch ook weer een paar matige games. De Xbox tot slot... tja, die was er dus niet.
Eén ding is echter duidelijk; de gamesbizz maakt zich langzaam maar zeker op voor de roerigste periode in haar bestaan. En daar gaan jullie als gamers/lezers van profiteren.

Top
1. This is Football 2002 (PS2)
2. Devil May Cry (PS2)
3. Batman: Dark Tomorrow (NGC)

Flop
1. David Beckham Soccer (PSone)
2. NBA Courtside (NGC)
3. De ECTS zelf



BORIS

Ik vond er geen moer aan, moet ik je eerlijk zeggen. Behalve de tieten van Erotica Island en het gratis bier van Hooligans was er werkelijk niets te beleven op de beurs. De ECTS is in twee jaar tijd veranderd van een levendige consumentenshow naar een soort saaie hardware trade bijeenkomst waar een gamesmagazine eigenlijk niets meer te zoeken heeft. Aan de lokatie lag het niet want de Excell Hall was schitterend maar er waren gewoon geen games. Ik heb werkelijk tientallen journalisten met verbazing aan elkaar horen vragen "...but where are the games?"
Ik denk dat de organisatie van de ECTS snel iets bijzonders moet bedenken anders was dit het laatste jaar dat de beurs überhaupt is gehouden, maar het zal mij eerlijk gezegd worst wezen. Wat is het nut van een beurs als alle grote players toch besluiten om zelf iets te organiseren elders in de stad?

Top
1. Sony Party
2. Gratis bier Hooligans
3. Dames van Erotica Island

Flop
1. ECTS
2. Denki Blocks (GBA)
3. Uitschakeling Nederlands elftal



JAN

Het was dat er zoveel reuring buiten de beurs zelf was, anders was ik dit jaar lekker thuis gebleven. De Nintendo show, de Sony Party en EA Play waren feestelijke hoogtepunten waar je de games lekker lang kon spelen onder het genot van veel drank en funky muziek.
De ECTS zelf was net zo interessant als een zak geschilde aardappelen. We hadden nog nooit zoveel tijd om in het perscentrum op het forum te posten en de leukste gescoorde goodie was een Anno 1503 pen. Dat geeft toch te denken?
Gelukkig maakte Blizzard mijn pesthumeur helemaal goed door de aankondiging en de behind closed doors presentatie van World Of Warcraft. Waar zou ik zijn zonder mijn Orcs?

Top
1. World Of Warcraft (PC)
2. Devil May Cry (PS2)
3. This Is Football 2002 (PS2)

Flop
1. ECTS als zodanig
2. David Beckham Soccer (PSone)
3. Londen is duur!



JEROEN

Als groentje hoor je alleen maar grote verhalen over gamesbeurzen. Vette games, booth babes met grote tieten en niets verhullende latex slipjes. Met open mond hoorde ik al die story's aan... en nu mocht ik ook eens een kijkje nemen op zo'n beurs.
Was ik maar nooit meegegaan, denk ik achteraf. Games waren er niet of nauwelijks, babes kon je op drie vingers tellen en dat was dat. Nee, de ECTS was echt belabberd.
Gelukkig was er meer te doen dan op de beurs rondzwalken; we hadden immers felbegeerde Nintendo Show pasjes, een EA Play uitnodiging en ook Sony was ons niet vergeten. De grootheden van de gamesindustrie hadden dan wel weinig nieuws om te laten zien, ze hadden tenminste wel games en die konden we uitgebreid checken en dat is, naar ik heb begrepen, zelden het geval.

Top
1. Hooligans (PC)
2. Batman: Dark Tomorrow (NGC)
3. Games voor je mobieltje

Flop
1. Ierland-Nederland 1-0.
2. David Beckham (PSone).
3. Te weinig games op ECTS



JURJEN

Trots loodste ik mijn vriendinnetje het ECTS-gebouw binnen. Ik had haar in de metro al enigszins voorbereid op de toffe games, vette goodies en rondborstige babes die ze hier kon verwachten. Dat viel vies tegen! We betraden een naakte, sfeerloze hal, nauwelijks opwindender dan een uitvaartbeurs. Tussen de zweterige nerds met patatbuiken en geldwolven met veel te veel praatjes gingen we toch maar op zoek naar Cube-games en goodies. Opbrengst: het sullige spelletje Universal Studio's en een balpen. Gelukkig hadden we ons een dag ervoor wel uitstekend vermaakt tijdens de Nintendo Show. Een uitbundig gospelkoor zong het Nintendo-logo de hemel in, de filmpjes van Zelda en Mario blijven om van te watertanden en er was genoeg ruimte om te gamen. Ook de EA-presentatie was uitstekend geregeld, met als hoogtepunt het waanzinnige Devil May Cry. En de gratis drank, natuurlijk.

Top
1.Luigi's Mansion (NGC)
2.Devil May Cry (PS2)
3.Star Wars: Rogue Leader (NGC)

Flop
1. Gebrek aan games ECTS
2. Gebrek aan babes ECTS
3. Universal Studio's (NGC)



PLAYSTATION 2

Rainbow Studio's / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.rainbowstudios.com

SCORE **81** | GRAPHICS **8** | REPLAY **9** | GAMEPLAY **8**

Hoewel niet perfekt, moet ik me toch wel sterk vergissen als je dit spel niet leuk gaat vinden. Pure racefun; niet te moeilijk, niet te makkelijk, precies goed.


J.J.





SPLASHDOWN

Splashdown is een lekkere jetski (eigenlijk Sea-doo)-game die de zalige status had bereikt als er niet een paar slordige hick-ups in zaten.

Splashdown is gemaakt door Rainbow Studio's, de makers van ATV Offroad Fury, een bijna perfekte arcade racer met een uitstekende simfeel. Noem het maar scheuren met beleid.
Rainbow heeft deze opzet in Splashdown intakt gelaten en dat betekent dat beuken, rammen en snijden is toegestaan maar dat om te winnen een strategische racestijl van net zo'n groot belang is. En deze mix zorgt er voor dat de gameplay het hele spel lang blijft boeien.

SEA-DOO ONDER DE BIPS

Alles draait in Splashdown om de Sea-doo en niet om de jetski (die zit in Wave Racer). Voor deze 'waterscooter' (met een top van 100 km/uur) heeft Rainbow Studio's achttien afwisselende tracks gemaakt.
De aktie vindt plaats in de vier modes Training, Career, Arcade en Freeride die geen nadere uitleg behoeven. Denk trouwens niet dat je de Training kunt overslaan; de besturing is namelijk behoorlijk tricky en het maken van de vele verschillende stunts best pittig.
Aan het begin van de race kun je kiezen voor een bepaalde coureur. Elke rijder heeft een andere Sea-doo onder de bips; de een gaat wat harder, de andere is wat wendbaarder enfin, je kent het wel.

ALOD AI

Laten we eerst de pluspunten van Splashdown bespreken want die overheersen gelukkig.
Allereerst móet ik wat zeggen over het water. Zoiets is mijns inziens nog nooit vertoond; echte rimpelingen en golfjes kabbelen prachtig heen en weer. Slechts het schuimspoor achter de Sea-doo overtuigde me wat minder, voor de rest is het pure kunst.
Een tweede pluspunt vind ik de goed opgebouwde aktie. Alhoewel de besturing tricky is, kun je al vrij snel om de ereplaatsen strijden. De tracks kennen (op de openingscourse na) pittige stukken en de tegenstanders geven dankzij de ALOD AI (Automatic Level Of Difficulty) prima tegenstand omdat ze zich aanpassen aan jouw kwaliteiten.
Het allermooiste is echter de flexibiliteit die de gameplay biedt. Op elk moment van het spel zijn er mogelijkheden om een opgelopen achterstand goed te maken. Het meest voor de hand liggend zijn de verborgen short cuts, die je in elke track kunt vinden. Maar ook de stunts kunnen je helpen; des te moeilijkere stunts je maakt, hoe beter de motor loopt. De meter kun je ook laten vollopen door langs de vlaggetjes te slalommen. Mijd je een vlaggetje (levert vaak kortere routes op) dan gaat de meter omlaag. Bereikt de meter het nulpunt dan loopt de Sea-doo minder hard en zul je als je een vlag mijdt zelfs even stilstaan. Kortom, keuzes heb je tijdens het racen genoeg.
Als laatste wil ik de Multiplay mode even onder jullie aandacht brengen. Ik durf te beweren dat dit spel net zo veel multiplay racefun brengt als Mario Kart of een GT3: drinken, drie vrienden, schaal chips en gaan.

FOUTJES

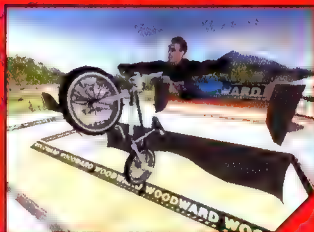
Maar niet alles is hosanna; er zitten helaas 'foutjes' in de game die het plezier af en toe vergallen.
Allereerst is daar de cameravoering. Op zich is die goed, als hij maar op zijn plek blijft. Bij de start wil ie echter nog wel eens op onverklaarbare wijze wegdraaien. En bijstellen met de rechter analoge stick is makkelijker gezegd dan gedaan, als je weet dat je beide handen al nodig hebt voor gas geven en sturen.
Verder valt de omgeving in het niet bij de pracht van het water. Het is allemaal wat flets en je wordt soms geconfronteerd met pop-up.
Tenslotte is er nog de AI die zich inderdaad goed aan jouw stuurkunsten optrekt maar toch regelmatig warrige akties laat zien. ◀


Er bestaat zo'n jacht dat heet 'Tits', compleet met 2 speedboten: Nipples 1 & 2.


Sea-doo later!


Kijk toch uit jongeman, dat is toch vragen om ongelukken?


Ooit zulk cool water gezien?


WOODWARD


EXIT








ESCONDIDO • ESCONDIDO • ESCONDIDO
PlayStation 2
DAVE MIRRA 2 freestyle bmx
Acclaim


INFOGRAMES


Acclaim





PC

Firefly Studios / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.fireflyworlds.com

JAN

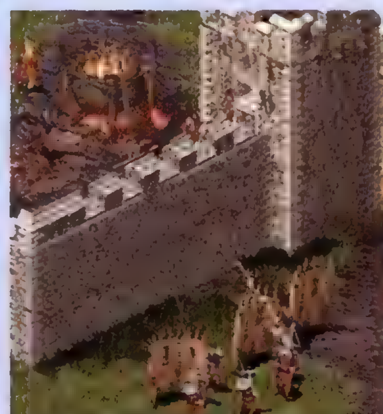
GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	8	8	82

Stronghold is een leuke sim die op knappe en zeer vermakelijke wijze de bestormingen en belegeringen van kastelen nabootst.





"Pak maar in mannen, ik hoor net dat ze 250 jaar geleden zijn vertrokken."



"Altijd gastvrij die jongens, ik ruik de soep al."

STRONGHOLD

Het bouwen van een eigen burcht is anno 2001 niet langer een luchtkasteel. Liefhebbers van de middeleeuwen en fans van strategysims kunnen zich op dat gebied helemaal uitleven in Stronghold.

Een kasteel bouwen wordt in de meeste strategygames erg versimpeld weergeven. In werkelijkheid kwam daar echter heel wat meer bij kijken en duurde zo'n projekt vaak meerdere jaren. Hoe dat zo'n beetje in z'n werk ging kun je nu zelf naspelen in Stronghold, een game waarin alles draait om het opbouwen van een nederzetting tot een trots kasteel en deze vervolgens te beschermen tegen voortdurende aanvallen van vijandelijke troepen.



"Doe maar open Arie, dit zijn de verwarmingsmonteurs, en niks te vroeg ook."

Een soort combinatie dus tussen Age Of Empires-Age Of Kings en Caesar III dus. Hetgeen niet zo vreemd is daar de makers oorspronkelijk bij Impressions vandaan komen en daar de Caesar en Lord Of Realms serie hebben gedaan; genoeg knowhow in huis dus om de eerste echte kastelensim leven in te blazen.

SLAAFS

Je kunt echter niet meteen een kasteel bouwen; eerst moet de aanvoer van goederen (hout, stenen, riet) in orde zijn, moet de voedselvoorziening op peil gebracht en belasting betaald worden door de onderdanen. Je dient dus jagers, houthakkers, timmerlieden in te huren en de hele rataplan op poten te zetten.
Een nederzetting met alle benodigde gebouwen en eenheden is eenvoudig aan te klikken waarbij ieder gebouw en eenheid weer onderling met elkaar in relatie staat. Jouw onderdanen zijn geen slaafse volgelingen, dus af en toe dien je ze te paaien met bier of een belastingverlaging. Willen ze dan nog niet voor je werken dan wil een afranseling of een enkeltje richting cachot ook nog wel eens helpen.
Wanneer alles lekker reilt en zeilt, kun je aan je burcht beginnen. Deze kun je helemaal zelf ontwerpen al zal je met een klein kasteeltje moeten beginnen en kun je pas later in het spel machtige burchten vervaardigen.

KOKENDE OLIE

Het andere gedeelte van het spel vind ik eigenlijk leuker. Wanneer je een fraai kasteel hebt neergezet met wachttorens, grachten, ophaalbruggen, omheiningen et cetera, is het namelijk zaak de vijanden buiten de muren te houden. En die zullen er alles aan doen om jouw fraai opgebouwd stukje middeleeuwse architektuur te slopen.
Stormrammen, katapulten, ladders, brandende pijlen en complete legers bloeddorstige ridders staan aan je poorten te rammelen. De vijand kan zelfs besmette dieren naar binnen katapulten zodat er binnen jouw muren een ziekte uitbreekt. Gelukkig zijn er weer speciale units die de zieken kunnen genezen, als je die tenminste gerekruteerd hebt.
Natuurlijk kun jij ook terugslaan. Houten spiesen om je muren, een diepe gracht, goed gepositioneerde boogschutters, een dubbele muur, versterkingen en natuurlijk kokende olie staan je daarbij ter beschikking. Het is een even funny als bruut gezicht wanneer je soldaten een ketel kokende smurrie langs de ladders met omhoog klimmende vijanden naar beneden kieperen.

HISTORISCH

Natuurlijk is er ook een multiplayer component waarbij je met acht spelers tegelijk kunt knokken. Hier kun je je richten op het behouden van je burcht en/of het aanvallen van een vijandelijke kasteel.
Dit kunnen behoorlijk lange potjes worden en dan komt de sfeer van een echte belegering goed uit de verf. Zeker wanneer je onderling allianties aangaat en met drie spelers tegelijk een andere pineut gaat belegeren. Maar ook de omvangrijke campagne met meer dan twintig missies mag er zijn.
Echte burchten als Windsor en Chateau du Coucy passeren de revue en een grotere verhaallijn met historische missies, is eveneens aanwezig. De simpele bediening (misschien voor de hardcore simmers té eenvoudig) en de gedetailleerde graphics maken het spel vervolgens af. ◄

PLAYSTATION 2

SCORE **88**

GRAPHICS	9	REPLAY	7	GAMEPLAY	9

Code Veronica is next-gen horror die zijn weerga niet kent. De graphics zijn zo mooi dat het spel zich in je vastbijt en je pas loslaat als het laatste monster bloedend tegen de vlakte gaat.

RESIDENT EVIL
CODE VERONICA X



Het valt ons steeds vaker op dat zombies er meestal zo slecht uitzien.

De anderhalf jaar oude Dreamcast blockbuster Code Veronica maakt eindelijk zijn opwachting op de PlayStation 2. Gelukkig maar want de dure console zit te springen om dergelijke toptitels.

De eerste Resident Evil game zag vijf jaar geleden het licht op de PSX. Sindsdien zijn er meer dan achttien miljoen exemplaren van de serie over de toonbank gegaan. Dat heeft Capcom geen windeieren gelegd want het bedrijf incasseerde in totaal zo'n anderhalf miljard gulden. Geen wonder dat Sony en Capcom de krachten hebben gebundeld om Code Veronica over te zetten naar de PS2.

Op papier is Code Veronica het vierde deel in de Resident Evil serie maar eigenlijk zou je kunnen zeggen dat Resident Evil Nemesis een beetje te veel afweek van het originele plot. Code Veronica gaat daarom verder waar Resident Evil 2 is gebleven.

CLAIRE EN CHRIS

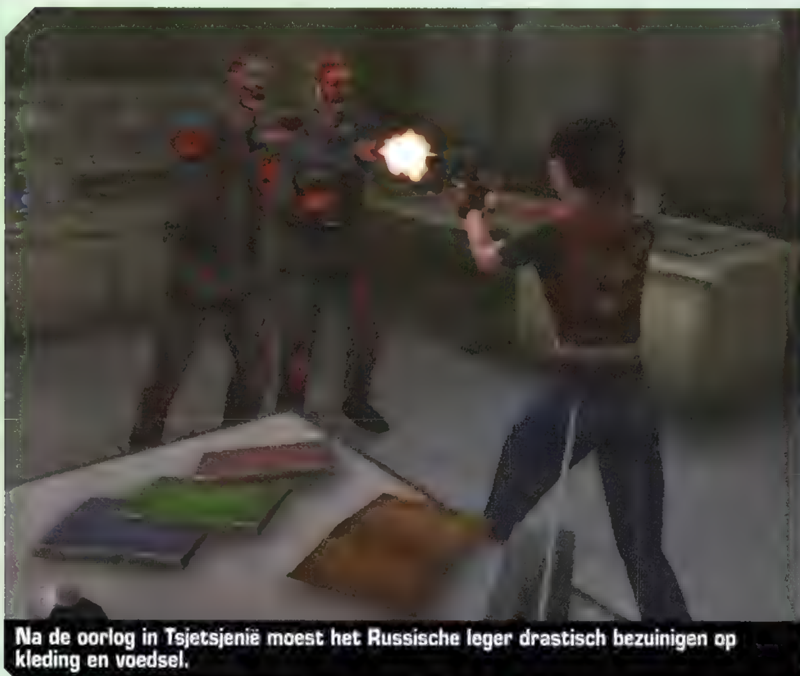
We beginnen het spel met Claire Redfield die nog altijd op zoek is naar haar broer Chris. Chris was onderdeel van het beruchte S.T.A.R.S. team dat in de problemen kwam toen het moest ingrijpen bij de uit de hand gelopen experimenten van de Umbrella Corporation.

Claire probeert een basis van Umbrella binnen te dringen maar wordt vrijwel gelijk gevangen genomen. Door een vreemde samenloop van omstandigheden weet ze te ontsnappen en kan de race tegen de klok beginnen. Ze moet van het eiland af zien te komen voordat de zombies helemaal niet meer te stoppen zijn en ze moet op zoek naar aanwijzingen die haar naar Chris kunnen leiden.

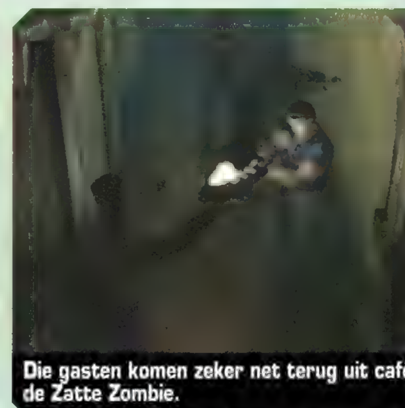
Een taak die zal leiden tot dikke aktie, spanning en sensatie.

Capcom / Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / www.capcom.com/recvx/index.html




Na de oorlog in Tsjetsjenië moest het Russische leger drastisch bezuinigen op kleding en voedsel.


Die kunnen we maar beter uit z'n lijden verlossen.


Die gasten komen zeker net terug uit café de Zatte Zombie.

REAL WORLD SYSTEM

Code Veronica bestaat uit twee delen; het eerste deel speel je met Claire en het tweede deel met Chris. Het is daarom ook logisch dat bepaalde objekten die Claire verzameld heeft voor Chris niet beschikbaar zijn en dat is precies een van de redenen dat je Code Veronica nog een keer zult willen spelen nadat je het de eerste keer hebt uitgespeeld. Capcom noemt dit systeem het Real World System.
Omdat deze versie helemaal in polygonen is gemaakt en geen gebruik meer maakt van de geprerenderde achtergronden, zou je kunnen zeggen dat deze versie een grote stap voorwaarts is in het genre.
Aan de andere kant zou je ook kunnen opmerken dat Capcom er in de anderhalf jaar dat er aan deze poort is gewerkt, verder niet in is geslaagd om iets substantieels toe te voegen aan Code Veronica. Het spel is namelijk exact hetzelfde als de Dreamcast versie. Nou ja, er zijn tien minuten extra FMV op de DVD gepropt waardoor we iets meer te weten komen over de geschiedenis van Wesker.

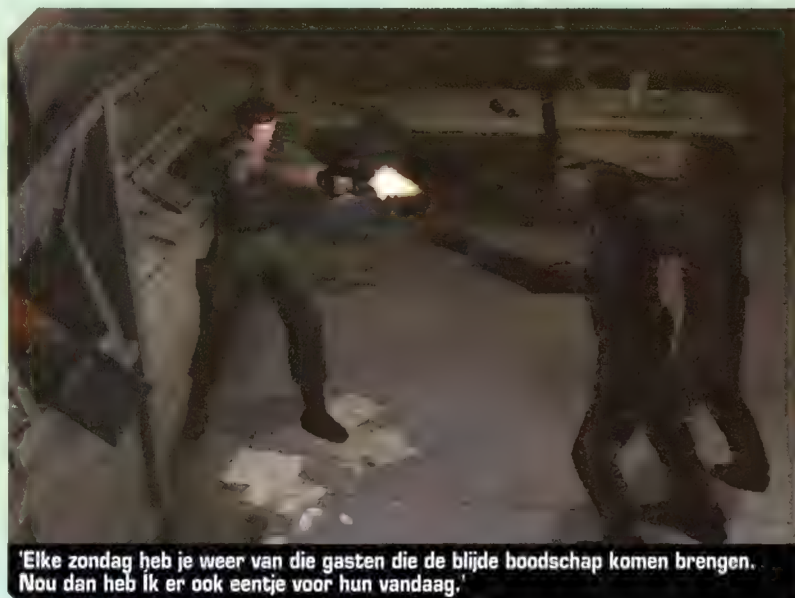
BONUS MODE

Op zich is het een grote vooruitgang dat Code Veronica helemaal in 3D gemaakt is want er was daardoor een veel grotere vrijheid om de camera te positioneren. Het zal je nu niet vaak meer gebeuren dat je het scherm uitloopt en op het volgende scherm een zombie op zijn tenen staat. Deze nieuwe engine laat je vaak even om de hoek kijken en dat is wel zo handig.
Overigens zijn er nog wel veel statische camerastandpunten maar dat hoort nou eenmaal bij de Resident Evil games. Voor de echte gamers is er trouwens wel een mode waarbij je het spel in first person kunt spelen maar dan moet je eerst flink je best doen en het spel in een acceptabele tijd uitspelen.

NET ALS IN DE MOVIES

Ik hoef het natuurlijk niet meer te zeggen want je hebt het al aan de screenshots gezien maar Code Veronica X is werkelijk om je vingers bij af te likken zo fraai. Capcom heeft zijn stinkende best gedaan om het spel net zo mooi te maken als de Dreamcast versie en dat is ze zonder twijfel gelukt.
De gezichtsuitdrukkingen van Claire en Chris zijn zo goed gedaan dat ik echt met mijn mond open naar de filmpjes heb zitten kijken. Met veel gevoel voor drama zoemt de camera moeiteloos in op een oog, net op het moment dat daar een traan uit opwelt.
Overigens is het net als bij de Dreamcast versie overduidelijk dat Capcom bepaalde filmsterren model heeft laten staan voor de characters. Zo lijkt Claire verdacht veel op Catherine Zeta-Jones en Chris heeft veel weg van Leonardo DiCaprio. Maar ja, dat zal Capcom natuurlijk nooit officieel bevestigen.
In Amerika wordt Code Veronica X trouwens geleverd met een extra bonus DVD genaamd Wesker's Report. Deze DVD bevat het hele Resident Evil verhaal met uitgebreide achtergrondinformatie over Umbrella en alle characters die ooit hebben meegedaan.


"Klaar om uw hooggewaardeerd schoeisel op mijn nederig zitvlak te ontvangen."


'Elke zondag heb je weer van die gasten die de blijde boodschap komen brengen. Nou dan heb Ik er ook eentje voor hun vandaag.'

Het is nog niet duidelijk of deze DVD ook in Nederland zal uitkomen maar hij is in ieder geval voor een zacht prijsje te bestellen op de website van Capcom. Hoogstwaarschijnlijk zal het spel in Nederland gebundeld worden met een demo van Devil May Cry; ook niet verkeerd natuurlijk.

ALLERVETST

Zelfs na meer dan een jaar is Code Veronica nog steeds een van de allervetste adventures ooit. Echt, geloof me, je zult van het begin tot het bittere eind op het puntje van je stoel zitten en de plotwendingen zijn net zo verrassend als spannend.
Voor de Dreamcast bezitters die deze game al gespeeld hebben is er echter geen reden om het spel ook nog eens op de PlayStation 2 te spelen want die tien minuten extra FMV van Wesker zijn geen 149 piek waard.
In ieder geval is de PS2 een dijk van een spel rijker en dat kan de console uiteindelijk alleen maar ten goede komen natuurlijk.
Inmiddels hebben ons al de eerste geruchten bereikt over een opvolger van Code Veronica maar daarover gaan we je later meer vertellen, eerst maar eens even deze game uitspelen. ◀

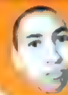
PLAYSTATION 2

Midway / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.spyhunter.midway.com

SCORE **65**

GRAPHICS **7** REPLAY **6** GAMEPLAY **6**

Midway bedoelt het weliswaar goed met deze remake van de oude arcade classic maar Spy Hunter schiet op bepaalde punten toch echt te kort.



SKATE





Oeps bijna de pijp... uit.



Sorry, weet iemand van u misschien de weg naar pagina 53?



"Aan de kant met je Trabant want ik ben een snelle klant!"



"Waar heb ik m'n witte zakdoekje toch gelaten?"

SPY HUNTER

Bijna twintig jaar na dato heeft Midway besloten om van de bejaarde arcade-hit Spy Hunter een nieuwe versie te maken. Zijn we daar blij mee?

Weinig kans dat veel van jullie de originele game kennen; deze verscheen in het begin van de jaren '80 in speelhallen, waarbij de gamer (voor zover het portemonneetje het toeliet) in de huid kon kruipen van een spion. Alleen, in dit geval was het zo dat juist de spion opgejaagd werd en dat je je door middel van een multifunktioneel voertuig moest ontdoen van de baddies. De game was 't best te omschrijven als een vertical scrolling 2D racing/action game.

Bijna twintig jaar later heeft Midway dit concept in een nieuw jasje gestoken. Tuurlijk vind je in deze nieuwe versie betere sound, opgepoetste graphics, vloeiender gameplay enzovoort maar het aardige van alles is dat men het concept zelf behoorlijk intact gelaten heeft: alle missies succesvol voltooien nadat je achter de vijandelijke linies gedropt bent.



Opschieten, de spruitjes zijn in de aanbieding!

MULTIFUNKTIONEEL

Met de G-6155 Interceptor (een hypermoderne auto die indien nodig kan veranderen in een speedboat, motor of jet ski) moet je het opnemen tegen de Nostra, een organisatie die van plan is om de hele planeet flink naar de kloten te helpen. Nu kom je met alleen een multifunktioneel autootje natuurlijk niet ver als je strijdt tegen zo'n zwaar bewapende organisatie als de Nostra en dus bevinden zich op de Interceptor de nodige schietspeeltjes (missile launchers en mitrailleurs) en andere gadgets (rookgordijnen en olieplassen) die je kunnen helpen je missies te volbrengen.

Geen makkelijke taak, daar Nostra zoals gezegd over behoorlijk wat stootkracht beschikt in de vorm van, helikopters, straaljagers, boten die mijnen droppen in het water, zwaarbewapende gasten, gepantserde trucks, et cetera.

IN EIGEN HAND

De veertien missies spelen zich af over de gehele aardbol, van Florida tot Venetië. Elke missie heeft een hoofddoel en een aantal sub-doelen. De ene keer is het hoofddoel om een gestolen Interceptor op te sporen en te vernietigen, de andere keer moet je weer een aantal installaties uitschakelen. Een typische racing/action game dus, die in het rijtje past van titels als 007 Racing en Driver. De levels zijn vrij groot en om de spanning nog wat op te voeren, word je per level slechts zes tot negen minuten gegeven om de missie te voltooien. Er is volop aktie in de game en met een constante framerate van 60 fps is het duidelijk dat dit zich in een behoorlijk rap tempo voltrekt. Gelukkig is de Interceptor vrij gemakkelijk te besturen.

De opbouw van de achtergronden is zeer goed verzorgd (de draw-in distance is opmerkelijk groot), zodat je wat pop-ups en dergelijke betreft niet snel voor onaangename verrassingen komt te staan.

KARIG

Toch zitten er in Spy Hunter punten waar ik minder tevreden over ben. Zo vind ik de veertien missies kwa hoeveelheid ietwat aan de karige kant en kwa gameplay nogal op elkaar lijken. Daar kunnen ook de mooi vormgegeven en gevarieerde lokaties niets aan veranderen.

Ook karig vind ik de hoeveelheid wapens die je in je bezit hebt. Je kunt ze weliswaar upgraden maar veel verder dan dat gaat het niet.

Ook het volbrengen van de sub-missies (waaronder het aktiveren van zogenaamde 'satcoms') gaat op een gegeven moment lichtelijk de keel uithangen.

Toch is het niet mijn bedoeling om Spy Hunter compleet de grond in te boren. Voor snelle aktie en ongecompliceerde fun is dit zeker een game om mee naar huis te nemen maar wie op zoek is naar iets meer diepgang en een langer speelverloop, kan deze game beter links laten liggen. Klinkt als een perfekt huurspelleke, toch?

Pipedream Interactive / Jowood / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.jowood.com — GAME BOY COLOR

JAN — GRAPHICS 7 — REPLAY 6 — GAMEPLAY 7 — SCORE 68

M&M's Mini Madness is een laagdrempelige platformer voor de jongere gamers en zo moet de game dan ook beoordeeld worden. Een game vooringenomen afbranden die op een snoeplicentie is gebaseerd, is natuurlijk de makkelijkste weg. Wie herinnert zich nog de (gratis) Yogho Yogho PC game van vijf jaar geleden? Scoorde ondanks alle hoon vooraf, toch nog een hele nette zeven. M&M's Mini Madness is natuurlijk niet voor de Mario - en de Zelda GBC gamers bedoeld.
Vergis je echter niet, Mini Madness is toch behoorlijk tricky daar de struktuur van de levels veel meer open is dan je gewend bent in dit soort genre. Het gevolg is dat je dus veel meer zult moeten speuren naar de rondslingerende snoepjes en om te zetten schakelaars.
Het nadeel is dat de levels nogal open gaten kennen en je pardoes in de diepte lazert en hoewel die gasten niet in je handen schijnen te smelten, overleven ze een onvrijwillige duikvlucht niet.
De graphics zien er voor een GBC spel behoorlijk vrolijk uit en met name de animaties van de verschillende te besturen M&M's is zeer cartoony. De M&M's hebben allemaal een (miniem) verschillende specialiteit en je kunt tijdens het spel ieder moment tussen de levende chocolaatjes switchen.
Kortom; geen topper maar ook geen flopper.



M&M'S MINI MADNESS

Gizmo Games / Simon & Schuster / Micromedia / Tel: 024-6452544 / www.simonsays.com — PC

JAN — GRAPHICS 7 — REPLAY 7 — GAMEPLAY 6 — SCORE 63

De blaadjes vallen weer van de bomen en zo ook de Star Trek titels. Dat Trekkie games niet altijd van acceptabel niveau zijn (en dan druk ik 't nog voorzichtig uit), is inmiddels bekend maar iedereen blijft maar Star Trek games maken. Wat dat betreft is het een goede zaak dat Activision vanaf zomer volgend jaar alle rechten heeft op het maken van ST games.
Dominion Wars is namelijk ook weer zo'n titel waar volgens mij met man en macht aan is gewerkt maar de potentie komt er gewoon niet uit en dat is toch wel triestig.
In deze strategische spacesim volgen we de strijd vanuit het gezichtspunt van The Federation of The Dominion.
Je kunt vanuit beide kampen spelen in twee keer twintig missies.
Echter, zo ver zal je waarschijnlijk niet komen daar de interface veel te veel ruimte inneemt en zo onoverzichtelijk is, dat je spontaan jeuk krijgt.
Je heb tal van ringen, ikoontjes en commando's die niet direkt duidelijk willen worden waardoor je voortdurend mis klikt.
Bovendien kun je uit allerlei taktieken kiezen die weinig tot geen enkele invloed hebben op de uitslag van een gevecht.
Dit alles maakt Dominion Wars veel te lastig en te onlogisch om een grote groep gamers te kunnen bereiken.



STAR TREK DS NINE DOMINION WARS

Sega / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.sega.com — DREAMCAST

BORIS — GRAPHICS 8 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 8 — SCORE 82

Tegen alle verwachting in had Sega gigantisch veel succes met de visgame Sega Get Bass Fishing. Het bleek verrassend leuk te zijn om een avondje naar het water te staren, hopend dat er snel een vette digitale vis in je digitale haakje bijt. Dankzij de bizarre controller had het spel gelijk een hoog verzamel gehalte en dat doet het bij games natuurlijk altijd goed.
Gelukkig heeft Sega nog genoeg vis features gevonden om een tweede deel te rechtvaardigen.
Zo is het nu mogelijk om de boot beter te besturen en meer rekening te houden met de diepte van het water en de stroomsnelheid.
Allemaal zaken waar een echte visser een groot deel van zijn visplezier uithaalt.
Maar er is meer, veel meer zelfs.
Het is nu mogelijk om een heel seizoen te 'spelen' en het weer zal zo nu en dan niet echt meezitten.
Het zal soms gaan regenen en zelfs stormen maar de fanatieke sportvisser laat zich niet uit het veld slaan.
Wist je trouwens dat het weer een grote invloed heeft op de hoeveelheid vis die je vangt?
En ook de soort vis verschilt per seizoen.
Sega Bass Fishing 2 is van alle markten thuis en het lijkt er op dat Sega opnieuw beet heeft met deze joekel van een visgame.
Binnenhalen die hap!



SEGA BASS FISHING 2

Infogrames / Tel: 040-2393580 / us.infogrames.com/games/ — PLAYSTATION 2

JEROEN — GRAPHICS 6 — REPLAY 7 — GAMEPLAY 6 — SCORE 67

In de Benelux doen publishers elke keer weer dappere pogingen om (zoals in de VS) met motorcrossgames eindelijk eens commercieel succes te boeken maar het lijkt bij voorbaat een kansloze onderneming.
Maar goed, ik zal MX Rider niet meteen afschrijven omdat het een motorcrossgame is want dat daar kan MX Rider ook niks aan doen.
MX Rider is opgedeeld in een aantal modes; zo is er Freestyle, Championship en Challenge.
In Freestyle is het de bedoeling dat je zoveel mogelijk halsbrekende stunts met je motor uitvoert.
Championship is een heel seizoen afwerken met een eigen gekozen coureur en in Challenge werk je een aantal opdrachten af: word eerste, kom als eerste de bocht door enzovoort. Daarbij unlock je gaandeweg steeds meer extra's.
De controls zijn uitermate simpel en hebben meer weg van een arcade racers dan dat het geheel realistisch aanvoelt. Ook het sleutelen is heel primitief; je hebt drie soorten instellingen voor je banden, gas en schokdempers.
Kortom je hoeft geen diepgaande gameplay te verwachten, het voelt allemaal een beetje easy aan en als je nu juist net op zoek bent naar een simpele en vermakelijke crossgame dan ben je met MX Rider al snel tevreden. De echte crack zal toch eerder kiezen voor Motor GP.



MX RIDER

PC

SCORE **84**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	8	9

Throne of Darkness is een game met veel afwisseling en een boeiende ontwikkeling van de hoofdpersonen. Zeker Diablo fans kunnen niet om Throne Of Darkness heen.



THRONE OF DARKNESS

Throne Of Darkness lijkt in veel opzichten op inspirator Diablo. Toch weet deze action RPG zijn grote voorbeeld op een aantal punten voorbij te streven.

Als ik vertel dat de makers van Throne Of Darkness eerst een Barbie game hebben gemaakt, ben je wellicht geneigd deze bladzijden snel over te slaan. Maar wacht, de oprichters van Click Entertainment stonden vroeger op de loonlijst van Blizzard en werkten daar aan Diablo; het zijn dus niet de eerste de beste en dat Throne Of Darkness een regelrechte Diablo kloon lijkt, is dus ook niet zo vreemd.

ZEVEN SAMURAI

Throne Of Darkness speelt zich af in het feodale Japan waar de koning door een vreemd drankje verandert in een evil warlord. Vervolgens roept deze freak zwarte magie aan en voor je het weet lopen overal skeletten, ondoden, monsters, lopende satéspiesen en andere Japanse demonen door de voorheen zo vredige wereld van Yamato. Dit alles onder de bezielende leiding van opperdemon Zanshin, die de tijd rijp acht om de boel eens even flink op stelten te zetten.
Aan jou de taak om met een groep van zeven samurai de wereld te reinigen en uiteindelijk de geflipte warlord voorgoed naar de Japanse onderwereld te verbannen. De zeven samurai zijn de Leader, de Brick (de bul), de Swordsman, de Ninja, de Archer, de Mage en de Berserker (deze kan met twee zwaarden tegelijk vechten). Alles verloopt volgens goed Diablo concept via het laagdrempelige hack & slash principe. Klikken is hakken en de verkrampte wijsvinger en de uit de kom geschoten duim liggen weer op de loer.

THRONE OF DIABLO

Op velerlei punten kent Throne Of Darkness overeenkomsten met Diablo. Zo staan er overal kisten en kasten die je kunt openslaan en waar goodies uit poppen. Je kunt monsters en demonen neerslaan en ook die hebben goud, wapens en spullen bij zich. Het inventory en characterscherm is vrijwel gelijk. Je hebt health in de vorm van een rode bol en mana in een blauwe. Je kunt spells en skils ontwikkelen, potions kopen en verkopen, wapens vinden en laten repareren en ga zo maar door. Allemaal herkenbare Diablo stuff. Het grote verschil met Diablo is natuurlijk dat je met een groep van zeven warriors ten strijde trekt. Je kunt maximaal met vier samurai tegelijk battelen waarvan er een de commandant is en de ander drie volgens de computergestuurde AI te werk gaan. Je kunt voortdurend wisselen tussen de leden van dit groepje van vier. Tevens kun je wisselen tussen de overige drie samurai die zich in de tempel ophouden om te rusten. Het switchen tussen deze leden kost echter veel mana.
De verschillende karakters vechten daadwerkelijk anders en het behoeft geen uitleg dat de Mage beter is in (zeer spectaculaire) spreuken en de boogschutter beter op een afstandje vuurpijlen kan afschieten.
Het verdelen van de vergaarde spullen over je vier aktieve samurai


Toen bleek dat uit sommige zakjes paprika chips de Pokémon-flippo's waren gejat, vlogen de beschuldigingen over en weer.


Zoek de trommel, luidde de opdracht, en dat viel het zevental lang niet mee.


"Snel jongens, ze proberen Eugène van z'n handtasje te beroven!"

Click Entertainment / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / sierrastudios.com/games/




Het nieuws dat de beroemde Dead Archers hun af te schieten pijlen van een persoonlijke handtekening zouden voorzien, leidde in no-time tot lange rijen.


"Grijp die vuile schoft, hij heeft ons monstertje net in z'n oor gefluisterd dat ie lelijk is en uit z'n bek stinkt!"

vraagt wel enig taktisch inzicht. Ga je voor een geleidelijke ontwikkeling van alle vier of laat je een samurai boven de groep uitstijgen voor sneller resultaat?

CHAOTISCH

Wat ook erg Diablo is, zijn de intense en soms onoverzichtelijke gevechten. Vooral in de latere levels wemelt het van de baddies. Als je niet oppassend handelt, lopen de overige drie leden als dollemannen op de vijanden af en hakt, schiet en stompt iedereen er lustig op los. Click Entertainment heeft voor deze chaotische taferelen iets bedacht en dat zijn de zogenaamde formatietaktieken. Deze formaties hebben allemaal de naam van een dier zoals bijvoorbeeld de slang of de tijger. Verschillende formaties zorgen er voor dat de verschillende samurai steeds anders staan opgesteld. Zo kun je de ene keer jouw Mage en Archer achteraan neerzetten en een andere keer staan alle vier mannetjes netjes in een cirkel. Nog steeds blijven de confrontaties een aantrekkelijke puinhoop van hakkende monsters, rondslingerende vuurbollen, bliksemschichten en explosies maar de formaties zijn een behoorlijke verbetering. Ook de graphics zijn beter dan die van Diablo II. Nog steeds slechts in 800 x 600 resolutie maar veel minder korrelig. ToD heeft volle kleuren en graphics in eigen stijl met de Japanse mythologie als bronmateriaal.


Ja, nou heeft ie spijt dat ie perse het zwaarste zwaard wilde.

SEVEN SAMURAI

Nu we toch in een Japans sfeertje zitten raad ik je aan om de video of DVD Seven Samurai van de briljante regisseur Akira Kurosawa te huren, dan wel aan te schaffen. Dit klassieke, uit 1954 stammende aktiedrama is nog nooit overtroffen kwa spanning, emotie en karakteropbouw. De film speelt zich af rond het begin van de 17e eeuw waar een dorp de hulp inroept van zeven meesterloze samurai, ter bescherming tegen een bende rovers. De diverse vechtscènes tussen de zeven samurai en de aanstormende dieven is ronduit meesterlijk. Puntje van je stoel dramatiek.

VREEMD

Throne Of Darkness heeft tegelijkertijd een aantal speelelementen die op zijn zachtst gezegd vreemd overkomen. Zo kun je te allen tijden beschikken over een smid. Er is geen oude smidse waar je naar toe moet teleporteren maar gewoon een tabblad dat je aanklikt en waar je kapotte wapens aan kunt afstaan. Beetje onrealistisch maar wel erg handig. Hetzelfde geldt voor de priester die ook altijd als een soort levende toverknapzak klaar staat met magische drankjes.
De smid kan trouwens meer dan alleen wapens repareren.
Hij kan, enigszins vergelijkbaar met Evil Islands en de add-on van Diablo II, zelf wapens samenstellen. Bijvoorbeeld door ledematen van monsters en dolken met elkaar te combineren. Later kun je daar dan weer magische juwelen aan koppelen en zo kom je tot behoorlijk krachtige wapens.
Een ander vreemd gegeven vind ik de nagenoeg afwezigheid van normale mensen van vlees en bloed. De interaktie met menselijke NPC's is nihil en het lijkt wel alsof iedereen en alles al is uitgemoord door Zanshin en zijn legers. Hierdoor kreeg ik een beetje het gevoel voor mezelf met de korte achternaam te knokken. Het zijn kleine wenkbrauwfronsen want het zal de gamer waarschijnlijk in ketjap gemarineerde worst wezen. Het spel moet het niet van zijn originaliteit hebben maar wel van zijn hoge verslavingsfaktor en het spelen met zeven verschillende samurai is natuurlijk hartstikke leuk.
Lord Of Destruction uitgespeeld? Dan kun je met een gerust hart deze Donkere Troon erover heen installeren. ◀


"Zeven tegen één; mannen, dat moeten we deze keer toch kunnen redden:"


De Samurai in gevecht met de valse-bingo roepers.



Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.nintendo.com — GAME BOY ADVANCE

BORIS | GRAPHICS 9 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 8 | SCORE 85

WARIOLAND 4

De niet zo gelukkige broer van Mario is terug met alweer het vierde deel van zijn eigen adventure.

Warioland 4 neemt ons opnieuw mee naar een wereld vol donkere tempels, kleurrijke landschappen en meer platformpjes dan je op een regenachtige zondagmiddag kan tellen en naar ik vermoed geldt datzelfde voor een zonnige donderdagochtend. Het is de bedoeling dat je met Wario aan de slag gaat om de beroemde gouden piramide uit de jungle te halen en dat is, zoals wel vaker in de gameswereld, makkelijker gezegd dan gedaan.

INDRUKWEKKEND

Er bestaat geen twijfel over dat Nintendo die typische Warioland sfeer heeft weten te behouden terwijl ze toch helemaal los zijn gegaan met de indrukwekkende transparantie effekten die de GBA kent.
Ik ken maar weinig games die mooier en kleurrijker zijn dan dit vierde deel uit de Wario-cyclus en tegelijkertijd moet ik er ook even bij zeggen dat er waarschijnlijk ook niet zoveel GBA games zullen zijn die zoveel diepgang kennen als deze platformer.

TWINTIG LEVELS

Wario moet het met zijn beetje onhandige lichaam opnemen tegen een keur aan monsters in meer dan twintig (!) levels.
Ja, je leest het goed: twintig levels! Het is de grootste Warioland game ooit gemaakt en je kunt op je vingers natellen dat je letterlijk dagen bezig zult zijn dit monster uit te spelen als het al geen weken zijn.
Indrukwekkend!
Het leukste aan Warioland 4 is de mogelijkheid om items te kopen na elk uitgespeeld level. Dat is wel nodig ook want in tegenstelling tot eerdere Warioland titels is Wario niet meer onkwetsbaar en moet je zijn healthbar zien aan te vullen als deze leeg raakt.
Wario is weer meesterlijk geanimeerd en als hij het op zijn heupen krijgt, zie je hem de meest vreemde toeren uithalen.
Je moet dan ook niet vreemd staan te kijken als onze chagrijnige Italiaan als een gek over het scherm springt terwijl op de achtergrond een soort psychedelisch kleurenfestival wordt afgewerkt.
Rare jongens die Japanners. ◀


"Hé kleine sodemieter, ben jij niet het neefje van die maffe loodgieter?"


Waar is de brand?


Toegegeven, hier zouden wij ook chagrijnig van worden.

Mad Doc / Activision / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.activision.com — PC

JAN | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | SCORE 82

STAR TREK ARMADA II

Star Trek Armada houdt de Star Trek naam, in tegenstelling tot Dominion Wars, gelukkig wel in ere.
Het mag een complexe 3D RTS zijn, de game doet wat het moet doen: de goede elementen van deel 1 behouden en de slechte elimineren of verbeteren.
Bovendien is de grafische power behoorlijk opgepoetst. Ieder schip bestaat uit een slordige zevenhonderd pinkelende polygonen en de battles zien er met hun pimpelpaarse, grasgroene en azuurblauwe lasers likkebaardendlekkerstemmensmerendrazendflitsendsnelvibrerendkoel uit.
Natuurlijk draait het ook nu weer om de conflicten tussen de Federation, Klingons en de huiveringwekkende 'resistance is futile, you will be assimilated'-Borg.
Je kunt alle drie de rascampagnes spelen en vanuit ieders oogpunt krijg je dan drie keer tien missies voor de kiezen.
De originele stemmen vertellen de verhaallijn en Patrick Steward vertolkt Jean-Luc Picard weer met verve.
Een detail wil ik je toch niet onthouden: het is werkelijk super cool om te zien hoe nu acht standaard Borg Cubes kunnen samenvoegen tot een gigantisch, alles verslindende Borg Cube. Wanneer dat gebeurt tijdens een gevecht is het pas echt oppassen met die nare groengrijze rakkers!


STAR TREK ARMADA II

Acclaim / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.extremeg3.com — PLAYSTATION 2

JEROEN | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | SCORE 77

EXTREME G3

Extreme G is typisch zo'n game die meelift op de sterke punten van andere games, waarbij vooral duidelijk bij WipeOut leentjebuur is gespeeld (futuristische circuits, super snelle voertuigen).
In Extreme G race je op een soort motor en door het winnen van races verdien je geld waarnee je powerups kunt kopen. In de winkel kun je dan een nieuwe engine aanschaffen of een setje raketten kopen.
De races zelf zijn best pittig; je zult naast goed rijden (ja, echt waar) verstandig om moeten gaan met je turbo boost. Die kan je namelijk maar een keer opladen en aangezien de boost in direkt contact staat met je shield zul je dus echt goed op moeten passen waar en wanneer je hem gebruikt.
De AI van de tegenstanders is niet echt super; na een paar rondjes heb je echt wel door hoe die gasten reageren op jou of de andere weggebruikers.
Haal je ze in dan komen ze je al schietend met een boost voorbij crossen. Dan is het simpelweg proberen hen op de korrel te nemen en hun shields naar de knoppen te schieten met als doel hun boost te reduceren tot nul.
Ach, Extreme G3 is geen super game maar wel eentje die je zoet zal houden tot WipeOut Fusion eindelijk verschijnt want daar wachten we eigenlijk allemaal op, toch?



EXTREME G3

PLAYSTATION 2

SCORE **85**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	9	8

Eerst challenges halen en dan pas aan het echte werk beginnen, is een goede manier om deze game in de vingers te krijgen en het is die moeite meer dan waard.

F1 2001

Ja, da's een tijd geleden dat ome Ed een F1 game onder handen nam. Ik moet zeggen, het viel niet mee. Ennuh, ik ben bang dat dat niet alleen met de game te maken had...

Ik zal het maar toegeven; hoe gek ik ook ben van F1 games, heel erg goed ben ik er nooit in geweest. Terwijl ik Jeroen, Niels en vrijwel alle andere redacteuren tijdens een spelletje Colin McRae het snot voor de ogen rij (met twee vingers in de neus), gebeurt het nog wel eens dat een van die gasten mij op een F1 circuit te snel af is.
Helemaal nu ik door alle drukte van de laatste maanden nauwelijks een controller in handen heb gehad, zijn de oude vingertjes zo stram geworden dat ik me tijdens het testen van F1 2001 even afvroeg of ik 't in het vervolg maar niet beter bij de eindredactie en het verzinnen van bijschriften kan houden.
Gelukkig is F1 2001 een ideale game om langzaam weer te wennen aan alle circuits en je (eventueel verroeste) rijvaardigheid langzaam op te krikken.

CHALLENGE

Centraal in F1 2001 staat namelijk


Jos was als jongetje al 't liefst op zichzelf.


Grafisch afgewerkt tot het Lost Boys logo op de helm.



Tja, het is nu eenmaal een vrij realistische game...



Ja, die zie we, rechts voor ons.




Het lijkt wel of er iemand een hap uit Jos' auto heeft genomen.


"Anders nog iets meneer, misschien een bloemetje voor moeder de vrouw?"

de Challenge mode. Natuurlijk een beetje afgekeken van GT maar gevarieerd genoeg om het, zeker voor de rookies, een van de sterkste punten van deze game te noemen. De Challenge of 'Uitdaging' (er is een optie Dutch language) is niet alleen een goede en leuke manier om je skills te trainen; dit onderdeel is essentieel voor de hele game. In deze mode krijg je namelijk allerlei opdrachten die, mits met goed gevolg voltooid, nieuwe modes en de daarin voorhanden zijnde opties unlocken. Aardig daarbij is ook dat de optie die vrijkomt alles te maken heeft met de Challenges die je gehaald hebt. Wil je bijvoorbeeld racen met variabele weersomstandigheden, dan zul je de Challenges die betrekking hebben op het rijden in de regen (bijvoorbeeld met droog weer banden, retemoeilijk!) eerst moeten halen en dat geldt evenzeer voor opties als pitstops, damage en dergelijke.
Niet alleen leer je op die manier veel over het gedrag van je auto onder steeds wisselende omstandigheden, je raakt al doende ook zeer vertrouwd met de circuits en de besturing van de verschillende bolides. Een even aardige als nuttige optie derhalve want zeker in Simulation mode is F1 2001 een zeer pittige game.

UNLOCKEN

Het spel is verdeeld in een Quick Race, waarin je je in arcade-stijl kan uitleven op drie circuits. Wil je er meer dan zul je in de punten moeten rijden om er uiteindelijk in totaal zeventien te unlocken.
Daarnaast is er de One Player mode met als belangrijkste onderdeel de eerder genoemde Challenge. Verder heb je de Single Grand Prix, Custom Grand Prix (zelf het seizoen samenstellen), Full Championship, Teammate Challenge (eindig voor je teamgenoot) en Domination.
Op het moment dat ik de game testte, was er nog geen specifieke info voorhanden over alle modes en daarom kan ik jullie niet exact vertellen wat Domination precies inhoudt want daarvoor moet je 80% van alle challenges gehaald hebben en ik ben er na 55% (genoeg voor Custom GP, Full Championship en Team-mate) mee gestopt. Tja, er moet ook nog een blaadje gemaakt. Verwacht overigens geen spectaculair andere gameplay in Domination want alle GP modes zijn variaties op hetzelfde thema.

STRIPPIE

Grafisch gezien valt er weinig op deze game aan te merken. Er is geen pop-up en sommige features zien er zonder meer gelikt uit, zoals bijvoorbeeld de pitstop en de gecontroleerde chaos net voor de opwarmronde. Op details is ook gelet, zo zie je de coureur regelmatig een strip van z'n vizier trekken en zijn ook de logo's op de helmen tijdens het rijden (cockpit view) goed zichtbaar. De replay optie mag er ook wezen en aardig is dat je die ieder moment (dus ook tijdens de race) op kunt roepen en afspelen. Ook hier is aan de details gedacht; zo gaat bij een flinke crash de in-board camera stuk en zie je slechts ruis.
Het aantal views is beperkt tot vier en racers (zoals ik) die graag een camera hebben op wat meer afstand van de auto zullen zich op dit punt ietwat te kort gedaan voelen.

ZWARE DOBBER

Het rijden zelf is me niet echt meegevallen. Zoals gezegd, het is een tijdje geleden dat ik een F1 game onder de vingers had maar ook Jeroen moest beamen dat het sturen wel erg abrupt gaat, zeker met de vierpuntsdruktoetsen. Even een tikje naar links of rechts en de curvestones komen wel erg dichtbij.
Toch heb ik gemerkt dat met veel oefenen (ja, ja, het zal niet waar zijn) de besturing steeds vertrouwder aan gaat voelen. En zoals ik al schreef, je wordt door de challenges gedwongen om aan die besturing te wennen dus dat gaat vanzelf.
In de GP modes heb je overigens de keuze tussen Normal en Simulation en dat maakt een wereld van verschil. Normal is gewoon een arcade mode, er valt nauwelijks wat af te stellen en als je wilt, ros je iedereen de baan af zonder dat dat voor jou gevolgen heeft.
Simulation is heel andere koek; het rijden zonder stuur of remhulp is hier een zeer zware opgave en elk foutje wordt genadeloos afgestraft. Hard maar eerlijk, zou ik zeggen en alleen voor diegenen die bereid zijn veel tijd in deze game te stoppen.

LEUKE TWIST

F1 2001 is een game die goed in elkaar steekt. De besturing is niet helemaal mijn ding maar ervaren gamers die goed met de pookjes overweg kunnen, zullen het zeker onder de knie krijgen.
De Challenges geven een leuke twist aan de game, al denk ik dat de goede rijders ze allemaal binnen een dag hebben afgewerkt. Voor de rookies is 't echter een uitstekende manier om het F1 racen in al z'n facetten te leren kennen.
Diezelfde rookies zullen aan de Simulation mode een zeer zware dobber hebben maar vanwege de goede graphics, het gave geluid, de vele details en de uitgebalanceerde gameplay zal het ook voor hen de moeite waard zijn om hier de nodige


Zo'n strak gelijnde achterkant blijft een prachtig gezicht.



"Goedemiddag heren, ook allemaal op weg naar het casino?"

PC

Microprose / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.microprose.com

SCORE 70

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	7	6

Het doet me als GP 3 fan pijn deze add-on af te moeten kraken maar GP 3 2000 Season brengt echt te weinig nuttige nieuwigheden.

J.J.




"Zat ik net naar TMF te kijken, zetten ze 'm weer op Teletekst."


"Ik jullie lappen, geen grappen, anders klappen", aldus Verstappen.

GP 3 2000 SEASON

Diehard F1 gamers schrikken zich waarschijnlijk rot als ze het lage eindcijfer zien voor GP 3 2000 Season maar geloof me, ik heb mijn redenen.

De GP-reeks bestaat uit topgames voor de hardcore F1 fans. Echter, de '98 licentie deed iedereen pijn. Dat ze de juiste auto's niet hadden, oké, daar viel nog wat aan te doen, binnen een paar weken stonden de patches van de 2000-wagens op het net. Maar de twee circuits die ze misten en de juiste telemetrie, daar was niet tegenaan te patchen.
Een splinternieuwe GP 4 met de 2000 licentie had aan deze lijdensweg een eind kunnen maken maar helaas hebben we nu te maken met een slecht werkend 'medicijn' dat alleen speelbaar is voor bezitters van GP 3.

KNIEVAL VOOR COMMERCIE

GP 3 2000 Season lijkt in eerste instantie aardig wat nieuwigheidjes onder de kap te hebben, zoals twee nieuwe circuits, de nieuwe wagens, 3D surround sound, pitcrew die je tijdens de race begeleidt, Quick Laps mode, verbeterde AI, nieuwe telemetrie, gedetailleerdere graphics en een verbeterde replay optie.
Dat lijkt allemaal heel aardig maar de werkelijkheid is beduidend minder fraai. We lopen de nieuwigheden even af.
De twee circuits zijn super mooi in beeld gebracht en een genot om op te racen. De nieuwe wagens hadden de fans al lang van het net gehaald. De 3D sound is de beste verbetering, je hoort de wagens langs brullen en je kan echt aan het geluid horen hoe ver ze achter liggen. De pitcrew is waardeloos; op de momenten dat je ze nodig hebt, zeggen ze niks. Quick Laps stelt je in staat zonder een outlap te moeten maken, direkt een snelle ronde te rijden; handig maar niet noodzakelijk en in mijn ogen een knieval voor de vele criticasters die meenden dat GP 3 te moeilijk was.
Ik vraag mij echter af of GP 3 2000 Season wel makkelijker gemaakt moet worden. Wil je arcade racen dan koop je maar F1 2001 of F1 Racing Championship. Ik weet ook dat Crammond helemaal niet geïnteresseerd is in 'makkelijke' racegames, hij wil gewoon de meest realistische F1 simulatie maken.
Hetzelfde geldt voor een Multiplayer mode. Crammond zweert al jaren dat hij zo'n mode alleen zou integreren als alle wagens tegelijk via het internet de baan op konden. Nu, GP 3 2000 laat vier wagens toe. En racen met zijn vieren, is dat leuk?

TACHTIG BALLEN

We gaan verder. De AI is inderdaad verbeterd en de F1 fanaat verlekkert zich aan de nieuwe telemetrie. Tenslotte hebben we de verbeterde graphics en replay-funktie.
Het eerste merk je alleen in de cockpit zelf, die veel gedetailleerder is. Buiten op de baan ziet het er echter allemaal min of meer hetzelfde uit. De replay is flink uitgebreid en je kunt de race nu van begin tot eind in beeld brengen. Ik zit daar echter niet op te wachten; als ik F1 wil kijken zet ik RTL 5 wel op.
Al met al brengt GP 3 2000 dus twee nieuwe circuits, 3D sound, nieuwe telemetrie en een verbeterde AI en dat had volgens mij ook wel middels een gratis patch gekund. Dat ik het spel toch nog een 70 geef, heeft een unieke reden. Ik weet namelijk dat GP 3 momenteel voor zo'n ƒ40,- te koop is. Tel daar nog eens ƒ40,- bij op voor deze add-on en je bent de eigenaar van GP 3 minus de fouten en met de 2000 licentie. En dat is een aanbieding die je niet kunt laten liggen. ◀


"Volgens mij zei ie zoiets als 'nog één rondje'."



"Hallo pitcrew, hebben jullie tijdens de laatste stop soms honing aan m'n reet gesmeerd?"

Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / www.ea.com
PLAYSTATION 2

DRE	GRAPHICS	9	REPLAY	9	GAMEPLAY	8	89 SCORE

Aan het eind van elk jaar krijgen we van EA altijd een nieuwe versie van hun NFL-game Madden voorgeschoteld. Inmiddels is deze franchise al aan zijn twaalfde jaar toe.

MADDEN 2002

De vorige Madden game was een PS2 launchtitel en werd met open armen ontvangen, al was er hier en daar nog wel wat op aan te merken, vooral in de AI-department.
Nu heeft Electronic Arts er af en toe een beetje een handje van om bij nieuwe versies van games te doen alsof ze er veel aan verbeterd hebben, terwijl er aan de strukturele problemen geen moer wordt gedaan.


Snif, snif... "Heb jij je slipje niet meer verschoond sinds vorig seizoen?"

De grote vraag was dus of Madden 2002 alleen maar een opgepoetste versie van de 2001 versie is geworden of daadwerkelijk een betere game.

CRAZY COMPETITION

Ik moet eerlijk toegeven dat ik uitermate verrast was over Madden 2002. Hoewel er op het eerste gezicht grafisch niet zo verschrikkelijk veel is veranderd, merk je toch meteen dat de dames en heren van EA niet stil hebben gezeten.
Dat konden ze zich trouwens ook niet veroorloven want het wordt zo langzamerhand druk in NFL-land. Niet alleen komt Sega op de proppen met NFL 2K2, maar ook Konami, 989 Sports en Acclaim brengen NFL titels uit en bij de launchtitels van de XBox zit ook een eigen NFL-game. Flinke competitie dus!
Het lijkt er echter op dat Electronic Arts met Madden 2002 een game heeft gebouwd die staat als een huis,


'Wat er ook gebeurt, een bal heb ik altijd te pakken.

of beter gezegd, als een footballstadium.

AIIIII!

Grafisch lijkt de game veel op zijn voorganger maar dan met een heleboel kleine verbeteringen. Zo zit de game boordevol nieuwe gemotion-capturede animaties, waardoor zo'n beetje elke beweging er net effe wat mooier op is geworden.

De belangrijkste verbeteringen vinden we op het gebied van de AI, die van Madden 2002 echt een hele realistische footballsimulatie maakt. Vooral de blockers doen eindelijk wat er van ze verwacht mag worden maar ook de andere spelers ademen realisme uit.
Je voelt zelfs de onzekerheid in de worp van de Quarterback wanneer hij een snelle beslissing moet nemen als de tegenstanders op hem af komen stormen.

FUCK JOHN MADDEN!

Het grootste probleem van deze NFL-game heeft te maken met de grote man zelf.
Het commentaar, dat nu al sinds jaar en dag door John Madden en Pat Summerall wordt verzorgd, is zo'n beetje het meest saaie en tergende gezever dat je in een sportgame kunt tegenkomen.
Eigenlijk zou EA dit duo met een flinke schop onder hun reet de game uit moeten trappen. Maar ja, wat zou Madden zijn zonder Madden? Misschien wel de beste NFL game, die er is! ◄

Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / www.ea.com
PC

DRE	GRAPHICS	8	REPLAY	8	GAMEPLAY	7	72 SCORE

Tot voor kort stonden de console spellen van Madden altijd wat in de schaduw van de PC versies maar de eerste titel voor de PS2 vorig jaar lijkt hier definitief een einde aan gemaakt te hebben.

MADDEN 2002


"Hé oma! Leuk dat je eens bent komen kijken."

Madden 2002 op de PC is gewoonweg een licht opgepoetste poort van de PS2 versie van Madden 2001. Electronic Arts lijkt alle tijd en moeite in de PS2 versie van Madden 2002 te hebben gestopt. Echter, die titel krijgen de PC gamers dus volgend jaar pas te zien!
Nu is het natuurlijk leuk om te weten dat Madden 2001 op de PS2 een veel geprezen titel was, die erg goed werd ontvangen door footballfans. Daarentegen weten we ook allemaal dat het doorpoorten van een game vrijwel nooit resulteert in een echt goede game. En ook al is er flink getweakt en bijgeschaafd; het is duidelijk dat de game niet voor de PC is geschreven. Helaas chocopasta dus voor de PC gamers!

OUDE KOEK MODE

Zoals we inmiddels gewend zijn van Madden zit de game volgepropt met allerlei uitgebreide features en opties. De leukste nieuwe feature vind ik zelf de mogelijkheid om bitmapjes


"Ha, de Endzone, alleen heb ik 't gevoel dat ik iets ben vergeten."

te importeren, zodat je kunt spelen met je eigen logo en helmdesign.
Voor de rest is het een beetje oude koek; we kennen de Exhibition, Franchise en Practice inmiddels wel. In de Great Games mode kun je belangrijke games uit de geschiedenis naspelen maar die hele belangrijke wedstrijd tussen de Admirals en de Claymores kon ik er helaas niet in terugvinden.

ONLINE LEAGUES!

De twee grootste hindernissen van Madden 2002 voor de PC zitten in de gameplay en in het geluid. De AI van de computer is namelijk zo ontzettend ongebalanceerd, dat het echt vrijwel onmogelijk is om met de default settings een beetje realistische game te spelen. Pas na uren klooien met de instellingen van de sliders begint het er een beetje op te lijken.
Daarnaast zal elke Madden-speler het wel met me eens moeten zijn dat het de hoogste tijd wordt dat er een bezem door de audio-afdeling wordt gehaald. De bejaarde commentaarstemmen van John Madden en Pat Summerall komen ons inmiddels de keel uit en zijn hoognodig aan vervanging toe!
Extra leuk van het spelen van Madden op de PC zijn natuurlijk de multiplayer en mogelijkheden voor online gaming.
Het opzetten van een IP to IP game is echt in drie tellen geklaard en met de vernieuwde Franchise mode kun je in een wip online leagues opzetten. ◄

PLAYSTATION 2

Konami / Tel: 030-6622332 / www.kcestudios.com/scope

SCORE **75**

GRAPHICS **8** REPLAY **8** GAMEPLAY **6**

Hopelijk komt Konami snel met een gun want deze prachtige shooter met de controllers spelen, ontneemt wat mij betreft heel veel van de lol uit de speelhal.



TRACKBALL?

Konami blijkt weldegelijk bezig te zijn een gun te maken voor Silent Scope 2 (en Police 911) maar om een of andere reden is dat geen lightgun maar werkt het ding met een bewegingssensor en een trackball. Met je duim stuur je de cursor op het scherm en dan heb je natuurlijk de trekker om mee te schieten. Of, hoe, waarom en wanneer dat ding wordt gereleased, weten we nog niet. We kregen helaas geen testexemplaar meegestuurd bij onze versie van Silent Scope 2 dus moesten we het toch maar weer met de controller doen. Helaas smeerkaas.



Deze vissers hebben nooit last van plat liggende dobbers; altijd lood genoeg.



Mik ik nu op het spaakbeen of de ellepijp?

SILENT SCOPE 2
DARK SHILLOUETTE

Toen Silent Scope uitkwam was het gelijk mijn favoriete arcadegame en was ik niet weg te slaan bij de kast. Dat was echter met name te danken aan de dope sniperrifle...

Silent Scope was ooit mijn favo game in de speelhal. Huilende kinderen, boze ouders, duwen en trekken; het deed me niets. Mijn handen bleven vastgeklampt aan de sniperrifle van Konami's kast, die met zijn kleine ingebouwde schermpje zo'n geniale vernieuwing was in het shoot'em up genre.
Toen de game werd doorgepoort naar de Dreamcast en PS2 raakte Silent Scope echter zijn grootste charme (de scope) kwijt en was de lol er voor veel digitale sluipschutters snel vanaf.
Ook in dit tweede deel van Silent Scope missen we dat prachtige geweer uit de arcade en moeten we ten strijde trekken tegen een leger gevaarlijke terroristen met de dualshock controller in de hand.
Konami heeft echter een redelijk werkbare besturing bedacht, waarbij je zowel het hele beeld als het beeld van de scope op je TV ziet en met je analoge sticks het vizier van je geweer kunt richten. Helaas gaat het allemaal nogal langzaam en lastig, dus één ding bleef toch de hele tijd door m'n kop spoken: Silent Scope is een gungame en bij een gungame hoort... een gun.
Helaas kun je geen gebruik maken van de bestaande PS2-guns en hoewel vindingrijke snipers al hadden uitgevonden dat je ook de PS2-muis kunt gebruiken, maakt het spelen zonder die gun uit de arcade van Silent Scope gewoon een ander spel.

RACE TEGEN DE KLOK

Een nieuwe feature die we in Silent Scope 2 tegenkomen, is de mogelijkheid om het met twee PS2's tegen elkaar op te nemen in de Duel mode. Of er veel gamers zijn die in het bezit zijn van een iLink kabel en een vriend zo gek krijgen om zijn PS2 en een extra televisie mee te slepen vraag ik me af maar spannend is het zeker!
In je eentje moet je het opnemen tegen de computertegenstanders in een race tegen de klok. Ben je te laat dan schieten ze je aan gort en veel levens en continues zitten er niet in Silent Scope 2.
Het is dus erg belangrijk om je tijd en je leven goed in de gaten te houden. Elke keer dat je een tegenstander weet te raken, krijg je een paar seconden extra tijd en je kunt meer levens verdienen door je scope op de verleidelijke dames in sexy verpleegsterspakjes te richten.
Best lastig trouwens om ze niet keer op keer dood te schieten want net als in elke shooter ben je geneigd om alles neer te knallen wat beweegt, inclusief je partners en collega's, die er een handje van hebben om constant door je vuurlinie te wandelen. Voor je het weet ben je door je levens heen en mag je weer van voor af aan beginnen en dat kan heel frustrerend zijn voor een ambitieuze sluipschutter.
Hopelijk brengt Konami binnenkort eindelijk een gun uit, zodat we deze titel met net zoveel plezier kunnen spelen als in de arcade want dan is het pas echt genieten geblazen voor de leunstoel-snipers.



Wil de heer Bin Laden onmiddellijk inchecken, z'n vliegtuig is gereed voor vertrek.


Honey, I blew up the kid.

PC

SCORE 83

GRAPHICS	8	REPLAY	8	GAMEPLAY	8

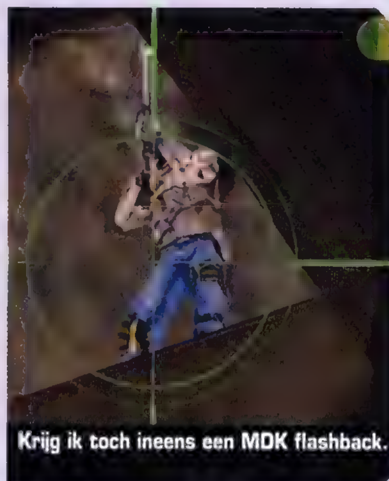
Heb je Red Faction nog niet op de PS2 gespeeld, check dan dit spel alsnog op de PC uit. Het wordt een ervaring die je niet snel vergeet.




Het spannende Madame Tussaud level.


"Koffie, cake en twee volgauto's maar vast bestellen?"


Shit, een gat in m'n zak, daar gaan m'n lichtgevende balletjes.


Krijg ik toch ineens een MDK flashback.

RED FACTION

De PS2 bezitters weten het al, Red Faction is iets speciaals. Tijdens het spelen van de PC versie doemden bij mij beelden op van Half-Life en Deus Ex... en dat mag als compliment beschouwd worden.

Het verhaal achter Red Faction is al uitgebreid verteld in Jan's review van de PS2 versie. Ik herhaal het daarom slechts kort. Je speelt Parker, een bikkel met granieten kloten die dacht flink wat kluiten te zullen verdienen in de mijnen van Mars. Helaas voor hem valt hij midden in een opstand van de mijnwerkers en hij ziet nog net het hoe de veiligheidstroepen van de Ultor Corporation de laatste mijnwerkers om zeep helpen. En tja, als je gezegend bent met granieten kloten, dan laat je dat natuurlijk niet op je zitten, ook al ben je in je eentje en beschikt de vijand over honderden zwaarbewapende manschappen.

BEKLEMMEND

In vergelijking met de PS2 versie is er weinig veranderd. En dat is een compliment voor de PS2 want het laat zien dat de bak van Sony tot erg veel in staat is.
Feitelijk zijn alleen de graphics opgepoetst en werd er een Multiplayer mode (zie kader) aan toegevoegd. Mocht je de PS2 versie dus hebben gespeeld dan moet ik je de PC versie afraden. Je krijgt meer eyecandy en that's it. Heb je de PS2 versie echter niet gespeeld dan komt Red Faction dichtbij een must buy, helemaal als je een shooter fan bent. Waarom? Dat kan ik je in één zin uitleggen: 'Omdat het spel de klasse en de impact van de klassieker Half-Life akelig dicht weet te benaderen'.
Het is echt een tijd geleden dat ik een shooter speelde waarbij niet alleen de aktie vet was maar ook de verhaallijn boeide. RF voert je als speler van de ene naar de andere verrassende gebeurtenis. Niet alleen kent het verhaal prachtige wendingen (verteld in pakkende scripted events), ook de gameplay verandert precies op de momenten dat dit nodig is.
Ben je bijvoorbeeld in het begin vooral aan het blasten, op een geven moment wordt je vuurkracht je opeens ontnomen en moet je slechts gewapend met een pistool met geluidsdemper door talloze gangen vol bewakers sneaken. Om aan het einde van die gangen weer geconfronteerd te worden met een gereedstaande mitrailleur en een zaal vol soldaten.
Ook zijn er mogelijkheden om in een duikboot of tank te rijden en op die manier de strijd aan te gaan met de vijand. Beklemmende aktie die iedere keer weer om nieuwe taktieken vraagt.

GEO-MODE ENGINE

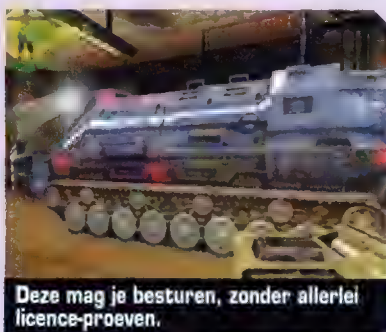
Daar komt nog eens de mogelijkheid bij om de complete omgeving aan gort te knallen. Mijns inziens is deze prachtige nieuwe mogelijkheid te weinig gebruikt. Slechts in het be-

HET IDEALE FRAGFEEST

Toen ik een tijdje terug in Parijs voor het eerst met Red Faction speelde, had ik behoorlijk wat bedenkingen over de Multiplayer mode. Blijft het online fraggen namelijk wel uitdagend als je de hele omgeving naar zijn moer kan knallen? In één grote, aan gort geschoten ruimte spelen gaat immers snel vervelen.
Mijn zorgen bleken echter ongegrond. De makers hebben de juiste voorzorgsmaatregelen genomen. Je kan de ruimte inderdaad helemaal kapot schieten maar de boel 'respawnd' ook weer na een paar seconden. De Geo-Mode engine verschaft je dus feitelijk slechts tijdelijk wat lucht. Hiermee wordt het fraggen verrijkt met een toefje strategie.
Ik durf nu zelfs te stellen dat de Geo-Mode engine ideaal is voor online shooters want eindelijk kun je nu eens afrekenen met het gehate campen (verschuilen achter een muurtje). Immers, met het juiste wapen kun je de lafaard dwars door een muur heen treffen.
Tel daarbij op de hoge snelheid van de aktie en de uitstekende editor voor de Mod-fans en je hebt een uitstekende Multiplayer mode.
Ik geef het toe, ik zat helemaal mis.


Die ene gast staat gewoon op de PU-lezers te mikken!


Da's pas echte sci-fi: versleten futuristische installaties.


Deze mag je besturen, zonder allerlei licence-proeven.

THQ / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.redfaction.com





Toen het winkelend publiek hoorde dat vrijwel alle artikelen uit het Kruidvat reklamekrantje al op dag één waren uitverkocht, waren de poppen aan 't dansen.



De situatie liep zo uit de hand dat het Kruidvat personeel hulp vroeg aan enkele collega's van het nabijgelegen Blokker filiaal.

gin, als je door de gangenstelsels loopt, komt het opblazen van de granieten muren met claymores echt van pas. Daarna ben je toch vooral bezig met het omver blasten van vijanden.
Soms schiet je door een ruit heen of knal je de poten onder een wachttoren vandaan maar optimaal benut vind ik de Geo-Mode niet. Terwijl de implicatie zo revolutionair is. Vooral in de mijnen had ik voor het eerst echt het gevoel van vrijheid. Ik en niet de level designer was diegene die bepaalde hoe de gangenstelsels werden afgelegd. Ik heb het eerste (mijnen)level vijf keer gespeeld en iedere keer weer andere routes genomen. Het bleek dat alle gangen met elkaar in verbinding komen te staan als je de boel links en rechts open knalt. Ik hoef je niet uit te leggen wat voor ongekende strategische mogelijkheden dit oplevert.

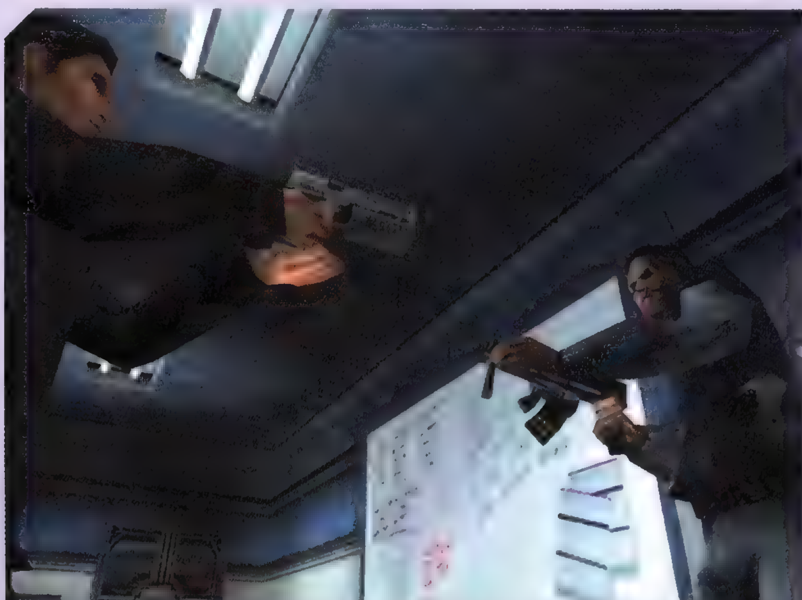
MAX PAYNE

Grafisch gezien is RF eerlijk gezegd niet van de klasse van Max Payne, inmiddels de standaard in PC land. Wel is het spel uiterst sfeervol. Het dreigende gevoel laat je vanaf het begin niet meer los.
Dat wordt mede veroorzaakt door de sound. Ik schrok me regelmatig rot van plotseling gekraak en sommige geluiden toverden kippenvel op mijn arm. Mocht je goede surround speakers hebben, dan kun je het geluid zelfs gebruiken om te traceren waar een vijandelijke soldaat zich bevindt. Je hoort hem echt weglopen of op je afkomen.

De AI is goed zonder uit te blinken. De intelligentie bestaat vooral uit uitgekiend strafewerk. De soldaten zullen echter niet samenwerken, noch leren ze van jouw moves. Grappig is wel dat ze zich soms overgeven of roepen dat ze bij jou horen om je vervolgens, als jij je wapen hebt laten zakken, alsnog omver te knallen. Resteert me nog te melden dat de speelduur van de Singleplayer mode prima is.

NET NIET

Al met al ben ik dus redelijk lyrisch over dit spel. Waarom dan toch geen 9 of hoger, het PU sein voor een must buy. Omdat ik vind dat niet alle aspekten goed zijn uitgewerkt. Allereerst dus het gebruik van de Geo-Mode engine. Die wordt, zoals ik al eerder vertelde, te weinig ingezet.
Ten tweede is daar de interaktie met de CPU's. Leer je in de tutorial dat je veel met mensen moet praten, in het spel komt het nauwelijks voor. De meesten schrikken zich rot en roepen 'don't kill me' als je ze wat vraagt. Dit haalt toch een beetje de diepgang weg uit het verhaal.
Ten derde is daar de verhaallijn en de opbouw. Alhoewel ik erg meeleefde met Parker, was het toch net allemaal wat minder als bij mijn avontuur met Morgan Freeman. Vooral in het begin ontbreken de scripted events die je het verhaal inzuigen en zakt de spanning dus wat weg.
Waar Half-Life bijkans perfekt was, is RF dat niet. Eerlijk is eerlijk. ◀



Onder zware druk moest men toegeven dat sommige aanbiedingen uit de reklamefolder überhaupt nooit in de winkels hadden gelegen.



Toen de filiaalchef begreep dat iedereen doorhad dat deze gang van zaken eerder regel dan uitzondering was bij de Kruidvat keten, besloot hij tot een wanhoopsdaad.




Vind je 't gek dat ze bij 't IOC weinig vertrouwen hebben in Athene 2004.


"Heeft dat paard een achteruit? Oprotten, die streep staat er niet zomaar!"


Hier moet je inderdaad voor gestudeerd hebben.

CIVLIZATION III

Sid Meier is een grootheid uit de game-industrie met klassiekers als Civilization I en II, Railroad Tycoon en Alpha Centauri. Toen ik dan ook een uitnodiging kreeg om in Baltimore Civilization III te bekijken, verslikte ik me bijna in mijn Wieger Ketellapper kruidkoek.



Jan betaalt elke keer ƒ100,- aan Ed als ie met z'n kop in de PU mag staan.

Vestigen de meeste gameontwikkelaars zich in hippe lokaties als Los Angeles, San Francisco of Londen; Firaxis huist in Baltimore. Nu, ze hadden het beter 'Baltibore' kunnen noemen want er was vrijwel geen reet te beleven. Ook het (verwaarloosde) Hilton Hotel lag in een verlaten park zonder een enkele shop of kroeg in de buurt en het centrum van Baltimore was toch zeker een ritje van een half uur met de taxi. Daarbij kwam dat er net een hittegolf was geweest en Moeder Natuur het nodig vond ons te trakteren op tropische regenbuien, blikseminslagen en windhozen. Toch trotseerden we deze malaise want de op stapel staande presentatie met Sid hield ons op de been.

VERTROUWD

Het eerste dat opvalt wanneer Jeff Briggs, baas van Firaxis en goede vriend van medeoprichter Sid Meier, het spel opstart, is dat Civilization III even vertrouwd als nieuw overkomt. Dat is ook precies het beeld dat het team van Firaxis wil scheppen met deze titel. Het mag immers geen nieuws heten dat bijna alle spellen waar het stempeltje Sid Meier boven prijkt, garant staan voor succes.
Civilization III komt dan ook niet met wereldschokkende veranderingen maar behoudt de sterke elementen van de vorige delen. Daarnaast gaat het spel verder en heeft het subtiele maar ijzersterke aanpassingen en veel extra's.
Je kunt wederom de hele menselijke geschiedenis herschrijven, een wereldrijk stichten en zelf bepalen welke uitvindingen jij belangrijk acht. Of dat nu de boekdrukkunst voor een bloeiende cultuur is of het buskruit voor op handen zijnde oorlogen.
Enerzijds is het jammer dat Meier niet iets heel nieuws heeft geprobeerd maar aan de andere kant weet je dat Meier zich er met een nieuwe Civilization III allesbehalve makkelijk van af zal maken.

DIPLOMATIE & CULTUUR

Het militaire aspekt is nog steeds aanwezig maar Meier heeft zich duidelijk meer gericht op diplomatie en cultuur. Diplomatieke betrekkingen zijn verder uitgebouwd en je kunt op diverse manier overeenkomsten sluiten en onderhandelingen voeren.
Cultuur speelt een nog grotere rol dan in de eerdere delen. Afhankelijk van hoe jij je stad uitbreidt en inricht, vergaar je culturele punten. Hiermee verdien je aanzien van buurlanden en inwoners die graag bij een volk willen horen waarvan de cultuur florerend is, tenminste als

Firaxis / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.firaxis.com

VIJF VRAGEN AAN SID MEIER

1. Wat is er toch in hemelsnaam met Dinosaurs gebeurd?
Meier: "We kwamen er niet uit. We hebben een real-time variant bedacht, een turn-based en zelfs een soort van Pokémon variant met kaarten. Niets was bevredigend. Het spel hebben we nu even in de ijskast gezet."



Nee, dit is niet de magazijnchef van de Praxis maar Sid Meier.

2. Wat verwacht je van de next-gen consoles? En gaat Firaxis zich op die spelcomputers richten?
Meier: "Ik denk dat er straks te veel consoles zijn. Xbox, GameCube en PS2 hebben alledrie veel potentie maar de consument is (nog) niet toe aan drie spelcomputers. Bovendien zijn ze veel te duur. Firaxis maakt spellen die nog ver van consoles staan, die zijn vooralsnog enkel voor PC gamers geschikt. Maar wie weet wat de toekomst brengt..."

3. Het is bekend dat je geen liefhebber van (veel) geweld in games bent.
Meijer: "Geweld in games puur om het geweld stoort me. Bovendien ogen spellen steeds realistischer waardoor we moeten oppassen wat we laten zien. Ik speel heel veel spellen samen met mijn zoontje maar shooters mag hij niet spelen. Met Doom als uitzondering, want die graphics lijken niet op de echte wereld."

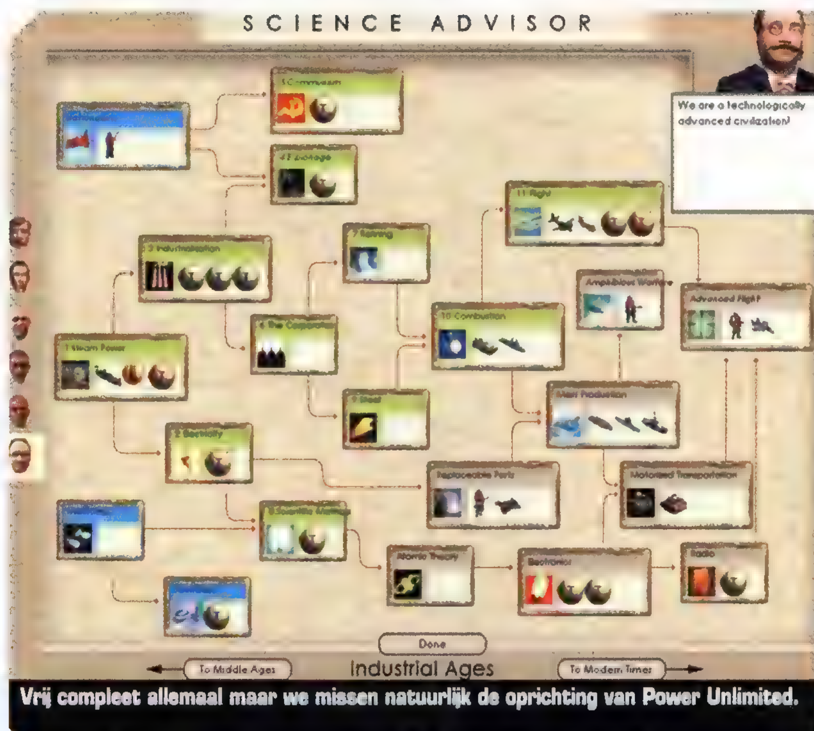
4. Wat is je favoriete game die je zelf heb gemaakt?
Meier: "De eerste Civilization game is mij zeer dierbaar maar nu kies ik voor Civilization III. Hetzelfde enthousiasme dat ik tijdens het ontwikkelen van deel 1 had, ervaar ik nu weer."

5. Wat is je favoriete game die je niet zelf heb gemaakt?
Meier: "Starcraft. De creatieve geesten van Blizzard zijn geniaal! Zij hebben aan de wieg van het RTS genre gestaan. Ook Age Of Empires heb ik hoog zitten."

hun eigen cultuur op een lager peil staat.
Wanneer jij een stad binnendringt en bezet dan zullen de inwoners jou niet direkt accepteren als nieuwe heerser en dus zullen jouw culturele waarden niet automatisch geaccepteerd worden. Het kost derhalve tijd om onderdanen van een nieuw veroverde stad voor je te winnen. Daarbij kunnen zelfs rellen en opstanden ontstaan.
Via diverse lijntjes en stippeltjes kun je je gebieden en de grenzen zien. Daarnaast zul je veel tijd doorbrengen in uitgebreide maar overzichtelijke menu's van diverse adviseurs.

SIMPLISTISCH

Op één punt valt Civilization III misschien toch wat tegen en dat zijn de graphics. Natuurlijk, dergelijke sims moeten het niet hebben van duizenden polygonen en funky lichteffekten maar ook dit derde deel ziet er nog steeds erg simplistisch uit. Karakters die symbool staan voor legers of arbeiders torenen huizenhoog boven je steden uit.
Het zal de liefhebbers van dergelijke spellen worst zijn en de game vereist ook niet perse grafische hoogstandjes... maar toch, ik vind het er hier en daar toch te eenvoudig en te korrelig uitzien.
De tonnen gameplay maken dit echter meer dan goed want hoe je het ook wendt of keert; zoals het spel zich nu laat aanzien ben je hier weer heel wat maanden mee zoet.
Civilization III is misschien 'a safe bet' maar wel een die fans van de serie met open armen zullen verwelkomen. De meester van de sims is terug en claimt zijn troon!
In het volgende nummer lees je ons eindoordeel.



Vrij compleet allemaal maar we missen natuurlijk de oprichting van Power Unlimited.



Was die Sid Meier ook de maker van Railroad Tycoon? Tja, nou je 't zegt...

SID MEIER'S SIM GOLF

Zoek en gij zult vinden, die spreuk ging tijdens de presentatie dubbel en dwars op. Op een onbewaakt moment logde ik in op een PC'tje om mijn hotmail te checken. Nu wilde het toeval dat daar ook een versie van Sid Meier's Sim Golf op draaide. Deze nieuwe, binnenkort te verschijnen game wordt gemaakt in samenwerking met Maxis en draait onder een engine die verdacht veel op die van Simsville lijkt. En de interface is - met een paar kleine uitzonderingen - rechtstreeks van The Sims overgenomen.
In de game is het de bedoeling diverse golfparken op te zetten en die zo aantrekkelijk en rendabel mogelijk te maken. Prijszetting, golfbanen aanleggen, voor fraaie flora en fauna zorgen, een mooie kantine neerzetten voor de drankjes en ga zo maar door. Het uiterlijk is behoorlijk cartoony en niet echt des Sid's. Toch verwacht ik dat deze simgame, waar een behoorlijk scheut humor doorheen geroerd is, goed zal scoren. Helaas voor Infogrames doet EA hier de distributie voor.

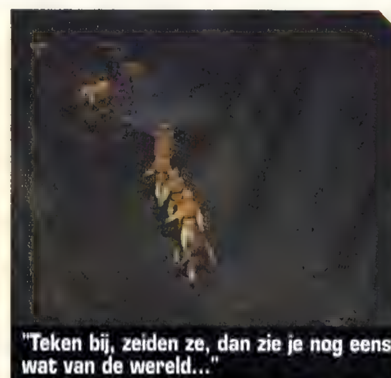


PC

SCORE 86

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	8	9

Ondanks dat dit de eerste Myth game is van developer Mumbo Jumbo, heeft men de Myth legende waardig in stand te houden. Let's chop some Ghols!


"Teken bij, zeiden ze, dan zie je nog eens wat van de wereld..."


"Kom binnen jongens, de bitterballen liggen al in 't vet."


Toen er nog geen TV was, werden de gekste spelletjes gespeeld

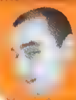

"Iedereen geplast? Dan kunnen we eindelijk verder."

MYTH III: THE WOLF AGE

Myth III: The Wolf Age is een heuse prequel in de Myth saga. Deze keer gaan we 1000 jaar terug en leren we hoe The Fallen Lords uit het origineel zich ooit bij de good guys schaarden.

Hé, deze game hadden we toch al gehad? Nee, sukkel dat was Myst III. Myth III is de prequel van Myth I & II, de brute fantasy strategyserie waarin hakken en het slicen van ledematen tot kunst verheven werd.
Ik was enigszins ongerust over nummer drie want niet Bungie maar het kersverse Mumbo Jumbo heeft de taak van deze prequel op zich genomen, en dan is het toch altijd afwachten.
Ik weet nog goed dat Bungie de strategywereld imponeerde met Myth:The Fallen Lords; de eerste strategygame die zich puur richtte op combat en het gebruik van een vast aantal eenheden. Geen resourcement, geen research, geen units trainen... niets van dien aard.
Het was jij tegen de bad guys en het was nog behoorlijk pittig om met je eenheden alle Ghols en Trows in mootjes te choppen. Ook hadden Myth en Myth II een typerende, ei-

Mumbo Jumbo Games / Take 2 / Contact Data / Tel. 035-5394000 / myth3.godgames.com


JAN


Op het moment dat de troepen doorkregen dat Tatjana toch niet op zou treden, ontstonden uit teleurstelling al snel de eerste opstootjes.


"Mannen de strijd is getreden. Wie dat wil heeft twee minuten om met z'n tegenstander van shirtje te wisselen."

gen look, compleet met een fijne camera en interface die je het slagveld van alle hoeken liet bekijken en je manschappen in diverse formaties liet optreden.
De vraag was nu hoe die elementen zouden zijn verwerkt in Myth III en op welke punten het spel eventueel zou zijn verbeterd.

SLECHTERIKEN ALS HELDEN

Het grappige aan Myth III is het gegeven dat The Fallen Lords, waar je in de twee vorige games tegen vocht, nu de helden zijn. Dit speelt zich dus af voordat ze overliepen naar de Dark Side en het geeft een extra lading aan de gameplay.
De helden zijn natuurlijk een stuk sterker dan de voetsoldaten en bommengooiende dwergen. Echter, ook de tegenpartij zal zich fanatieker focussen op een held. Soulblighter verschijnt, nu als good guy, bijvoorbeeld ten tonele maar hem in zijn eentje alle baddies aan laten pakken, is duidelijk niet de beste taktiek.
Een held is een zeer waardevolle unit en dien je dus met zorg in te zetten. Zeker omdat deze de omringende krijgers van jouw kamp een motivatie boost geeft, waardoor ze beter vechten en meer schade kunnen incasseren. Een held verliezen staat meestal gelijk aan de missie opnieuw spelen want de kans dat je dan nog wint, is erg klein.
De moeilijkheidsgraad ligt wederom behoorlijk hoog al zijn er drie niveaus. In totaal zijn er 25 missies maar bij nummertje vier in de middelste moeilijkheidsgraad zat ik al peentjes te zweten achter mijn PC'tje.

BERG JE VOOR DE DWERG

Naast de heroes doen nog veel meer nieuwe units hun intrede. Aan de kant van de baddies zijn er meerdere typen Ghols en is er ook een Ghol Shaman; een vijand waar rekening mee gehouden moet worden. Ook de Trows krijgen versterking in de vorm van de Trow Warrior en de Trow Priest.
De koddige Dwergjes met hun grappige bommen laten zich ook niet onbetuigd. Naast de bommenwerpers zijn er Dwarves met hakbijlen, met gigantische hamers en Dwarves met vlammenwerpers. Net zoals in de vorige games kun je ook nadeel ondervinden van het fanatisme van de Dwergen. Een vlammenwerper laten spuwen in een close combat gevecht is dus geen goed idee want je eigen mannetjes worden dan net zo goed geroosterd.
En dan heb ik 't nog niet eens gehad over het nieuwe ras, de The Spider Cult. Deze spinnenliefhebbers zijn helemaal into verering van dit achtpotige (of waren het er nou zes?), harige beest en reuzenspinnen vechten aan hun zijde. Lekker dan!

GERUSTSTELLEND

Zoals je mag verwachten van een nieuw deel zijn de graphics top notch.
De Myth II engine is helemaal gestript en van nul af opnieuw opgebouwd. Het gevolg is dat alle eenheden nu uit polygonen bestaan en dat alles er gewoon super gelikt bijstaat. Met name de vlammenwerper en de bommen van de Dwarves zorgen voor veel spektakel.
Alle eenheden en hun animaties zien er vloeiend en fraai uit zodat de aanstormende Ghols nog meer angst inboezemen. Wapperende capes, rondzwaaiende bijlen, oplichtende runentekens op vlaggen en mantels... het is allemaal lekkere eyecandy.
Tegelijkertijd weet Myth III ook de herkenbare sfeer en (met subtiele veranderingen) de gameplay spannend en uitdagend te houden. Zo is de interface licht versimpeld en spelen verrassingaanvallen nog steeds een grote rol. Ook de gore, de liters bloed en de rondvliegende armen en benen, ontbreken natuurlijk niet. Zonder dit was Myth III geen echte Myth game geweest!
Kortom, in alles weet Mumbo Jumbo de fans gerust te stellen.
Deels dankzij de fans zelf want de ontwikkelaar was zo wijs een aantal gamers uit de Myth fansite community bij het maken van de game te betrekken. Deze hebben Mumbo Jumbo met raad en daad bijgestaan.
Als tegenprestatie verschijnt het spel met een zeer complete editor zodat we ook na de release nog lang van nieuwe zelfgemaakte missies en campagnes kunnen blijven genieten. ◀


"Kijk uit jongens, stap niet op die Fallen Lord."

MUMBO JUMBO

Het valt op hoeveel kleine developers de laatste tijd opstaan als afsplitsingen van bestaande ontwikkelaars.
Zo is daar Click Entertainment (Throne Of Darkness) ontstaan uit medewerkers van Blizzard, Troika Games (Arcanum) uit het team van Fallout, Carbon 6 is weer een nieuw bedrijfje van American McGee (Alice) en Mumbo Jumbo is opgericht door mensen van Ritual Entertainment, om precies te zijn door creatieve geesten die werkten aan Sin en Heavy Metal F.A.K.K. 2.
Officieel staat Mumbo Jumbo nog onder het label van GODgames maar zoals we inmiddels weten is GODgames zo goed als begraven. En dat maakt het des te lastiger voor dergelijke afsplitsende spellenmakers; ze hebben geen beschermende paraplu meer en dat maakt ze kwetsbaar. Hun eerste spel moet goed verkopen, anders is de toekomst meteen onzeker.
Des te meer een reden om Myth III niet te kopiëren maar gewoon netjes in de winkels te kopen. Laten we hopen dat de game een succes wordt want er worden de laatste tijd al genoeg waardevolle spellenmakers opgedoekt.


"Laten we maar hier blijven, ze redden 't wel met z'n vijven."

Capcom / Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / www.capcom.co.jp/newproducts

BORIS

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9 | SCORE 88

Als het op 2D beat'em ups aankomt, heeft Street Fighter de kroon al lang doorgegeven aan Capcom vs. SNK. Het eerste deel was geweldig en het vervolg doet ook alles goed.





Dit noemen we: 'Iemand de wind van voren geven'.



Belachelijk, die gozer steelt een honk en de politie doet niets!

CAPCOM VS. SNK 2

Capcom had met het eerste deel van Capcom vs. SNK al de perfekte 2D beat'em up gemaakt en de vraag die iedereen zichzelf stelde was: hoe verbeter je een zo goed als perfekte game?

Capcom is er in geslaagd de vrijwel foutloze Capcom vs. SNK game van een waardige opvolger te voorzien en dat is een compliment waard. Op welk gebied heeft men de verbeteringen gevonden, zul je je afvragen, het antwoordt luidt: diepte.
Diepte in de gameplay wel te verstaan en misschien ook wel een beetje in het assortiment characters. Capcom vs. SNK 2 kent namelijk meer dan veertig characters die gebruik maken van zes verschillende 'grooves' of vechtstijlen. Deze zogenaamde grooves komen stuk voor stuk uit eerdere 2D vechters als King of Fighters (Counter mode) en Street Fighter Alpha 3.

VAN DRIE NAAR ZES KNOPPEN

Opvallend is de keuze voor een nieuwe besturingssetup. In grote lijnen komt het er op neer dat je nu gebruik kunt maken van zes knoppen in plaats van de traditionele drie. Gamers die bekend zijn met de drie knoppen besturing zullen overigens weinig moeite hebben met de overstap omdat de nieuwe setup alleen maar een uitgewerkte versie van de eerdere besturing is.
De drie extra knoppen zijn nodig om de verschillende soorten grooves zo simpel mogelijk te maken. Nou ja, ik ga er nu ook niet verder op in want het zou me een hele pagina kosten om dat goed uit te leggen en eerlijk gezegd weet ik na een week spelen nog steeds niet precies in welke mate de besturing nou wel en niet is aangepast.

OUDERWETS MOOI

De graphics van Capcom vs. SNK 2 zijn weer ouderwets mooi maar toch blijf ik mijn twijfels houden over de 2D capaciteiten van de PlayStation 2.
De 3D achtergronden van deze game zijn werkelijk schitterend en overal gebeurt wel iets maar de gebitmapte characters steken daar toch een beetje schril bij af. Oké, het valt uiteindelijk allemaal nog wel mee maar het is toch iets dat mijns inziens voor verbetering vatbaar is en dat had juist deze game verdiend, niet in de laatste plaats vanwege de ijzersterke animatie.

WAAROM 2D?

Iedere keer dat Capcom of SNK met een nieuwe 2D beat'em up uitkomt, hoor ik weer gamers vragen wanneer ze nou eindelijk eens gaan stoppen met deze ouderwetse crap. Een klap in het gezicht van elke rechtgeaarde Street Fighter fan want 2D vechtgames zijn de basis. Het is de pure aktie waar het om gaat en dat is iets waar je je van kunt afvragen of dat in games als Tekken en Dead or Alive niet lang geleden verloren is gegaan.
Oké, ik geef toe dat je wel moet houden van de Japanse cartoon stijl die vaak onlosmakelijk verbonden lijkt met games als deze maar als je het een kans geeft, beloof ik je dat je er geen spijt van zult krijgen. Helemaal niet als je een klasse game als Capcom vs. SNK 2 eens probeert. ◄



Wat een lul. Eerst een honk stelen en nou rost ie een klein meisje in elkaar! En waarom grijpen die omstanders niet in? Wat zijn dit voor walgelijke toestanden?

Namco / Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.scea.com

PLAYSTATION 2

DRE

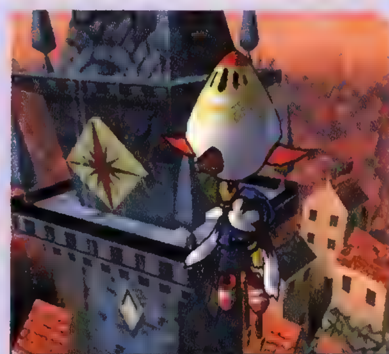
GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
10	5	10	90

Klonoa 2 is een game die elke PS2 bezitter absoluut een keer gespeeld moet hebben maar misschien kun je hem beter een weekendje huren.





Die gast heeft zeker de deur iets te enthousiast open getrokken?



Als onze held niet uitkijkt, komt er nooit een derde deel.



"Is dit een platformgame? Dan moet dit een platform zijn."



Klonoa heeft geen tijd voor domme spellekes.

KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL

De eerste Klonoa game Klonoa: Door to Phantomile werd in 1997 uitgebracht voor de PSX en was destijds niet alleen een prachtige side-scroller maar ook een gigantische commerciële flop.

Dat het eerste deel van Klonoa geen succes werd, kwam enerzijds doordat Namco de game kwa marketing niet echt goed had ondersteund maar vooral door de opkomst van volwaardige 3D games.

Met de prachtige mix van 2D characters in een 3D wereld was Klonoa een typische 2D titel, zoals dat toen zo mooi heette. Een genre, dat echter met de komst van games als Mario64 volledig van tafel werd geveegd, waardoor veel gamers nooit kennis hebben mogen maken met de prachtige wereld van de kleine Klonoa.

Inmiddels is het zo'n dikke vier jaar later en krijgen we een tweede kans met Namco's gloednieuwe Klonoa 2: Lunatea's Veil.

ROCK THE BELL

Het tweede deel gaat uiteraard weer over het kleine schattige katachtige wezentje Klonoa. Het avontuur speelt zich af in Lunatea en begint als Klonoa uit de zee der tranen wordt gered door de kleine Lola en draait vervolgens (iets te veel) om de belevenissen van het kleine meisje op haar tocht om een priesteres te worden. Onderweg zoekt het gezelschap, bijgestaan door een handjevol vastberaden sidekicks, naar de Harmony Bells en wordt men constant gedwarsboomd door het hinderlijke piratenmeisje Leorina.

Het is wel een beetje jammer om te zien dat de grote held van het eerste deel in deze sequel een klein beetje op de achtergrond raakt maar de prachtige graphics en de heerlijke gameplay maken veel goed.

EASY

Net als de eerste Klonoa is ook het tweede deel een echte platformer en bestaat de game hoofdzakelijk uit een heleboel rennen, springen en puzzelen, constant afgewisseld met spannende minigames.

Klonoa kan nog steeds zijn vijanden bestoken met windkogels, waardoor ze worden opgeblazen als een ballonnetje en hij kan ze gooien naar andere vijanden. Sommige gebruikt hij als een soort minihelikoptertje, andere als sleutels om puzzels op te lossen.

Tijdens de game gebruik je de hele tijd dezelfde skills en terwijl je beter wordt in de besturing worden ook de opdrachten lastiger en de minigames spannender. Echt moeilijk wordt het jammer genoeg nooit en een beetje doorgewinterde gamer heeft Klonoa dan ook in een dagje of twee uitgespeeld.

MOOI, MOOIER, MOOIST

Dat worden dus wel twee dagen flink genieten want de graphics van Klonoa 2 zijn de mooiste die ik ooit heb gezien op de PS2. Heel erg kleurrijk en freaky maar tegelijkertijd perfect uitgebalanceerd en goed verzorgd. De prachtig ge-cellshade characters lopen door briljante gedetailleerde levels.

Daarnaast is dit zo'n beetje de eerste platformer die niet geplaagd wordt door hinderlijke camerahoeken en verder heb ik nergens ook maar één keer een flikkering, vertraging, popup of andere grafische tekortkoming in het beeld gezien.

Het geluid sluit perfekt aan bij de graphics en zelfs op de voice acting heb ik deze keer niets aan te merken!

KORT MAAR KRACHTIG

Aan de ene kant zo'n beetje de mooiste PS2 game tot nu toe dus, aan de andere kant helaas geen game met een grote replay-value.

Het avontuur is ietsje te makkelijk en daardoor ook veel te snel uitgespeeld en als je eenmaal de vrij lineaire verhaallijn hebt uitgedokterd, is er weinig reden om ooit nog eens naar Lunatea terug te keren voor een tweede potje Klonoa 2.

Hopelijk maakt Namco snel een derde deel waarvan we wat langer kunnen genieten want zeker voor de gamers die met weemoed terugdenken aan de sidescrollende platformers van weleer, is de vreugde nu van te korte duur. ◀

GAME BOY ADVANCE

Intelligent Systems / Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.nintendo.com

SCORE 90 | GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9 | JURJEN


ADVANCE WARS

Met al die Army Men-bagger van de laatste tijd zou je bijna vergeten dat oorlog voeren, als spelletjes ook leuk kan zijn. Advance Wars slaat terug! Achter deze simpele naam gaat namelijk allerminst een simpele game schuil. Sterker nog, dit is misschien wel de meest diepgravende game die ik ooit mobiel mocht beleven.
Het spel begint met een veertien missies lange Field Training, waarin je de grondbeginselen van het oorlog voeren worden bijgebracht. Daarna kun je aan de slag in de Campaign of tegen maximaal drie andere spelers in de VS. Mode. Om beurten geven de bevelhebbers commando's. Alle achttien verschillende eenheden kennen hun eigen sterke en zwakke punten, wat je al snel tot complexe strategische overwegingen dwingt. Hierbij moet je ook rekening houden met de verschillende soorten terrein en de wisselende weersomstandigheden.Gelukkig is de game zeer overzichtelijk vormgegeven; je ziet in één oogopslag hoe de strijd er voor staat, terwijl je tegelijk diverse mogelijkheden hebt om extra informatie in te winnen. Het artwork is kleurrijker dan je in een dergelijke game zou verwachten. Het heeft allemaal iets ontwapenends. Laat je echter niet misleiden door het ongebruikelijk gezellige uiterlijk want de computer is een gehaaide strateeg.
Ik ben eigenlijk niet zo'n strategy fan maar in deze vorm kan het me zeker bekoren!

PLAYSTATION 2

Acclaim / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.acclaimmaxsport.com/freestylebmx2

SCORE 73 | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 6 | JEROEN


DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

Tony Hawk is natuurlijk king als het gaat om de freestyle, iemand als Mat Hoffman kan dan ook niet tippen aan Tony maar dat komt meer omdat de gameplay in zijn game nogal lastig is.
Met hetzelfde probleem zit Dave Mirra Freestyle BMX 2 en helaas is dat niet het enige probleem waar ons crossfietsertje mee te maken heeft.
Freestyle BMX 2 is zeker geen slechte game maar er zijn een paar kleine dingen die net niet helemaal oké zijn.
Allereerst de graphics; die zien er best aardig uit maar meer ook niet, daarbij heeft de game nogal last van pop-up.
Verder is de camera slechts op drie plaatsen in te stellen en bij alle drie heb je nagenoeg geen overzicht van de omgeving.
Dat is bij bepaalde opdrachten zeer irritant, zo zie je bijvoorbeeld niet meteen waar de vier om te rijden ladders staan.
De controles zijn ook niet echt super; het is en blijft namelijk lastig om met de tweewieler te balanceren in een jump, vooral het neerkomen gaat zo nu en dan onbedoeld mis.
Het is natuurlijk niet alleen maar droefenis; de game heeft ook z'n sterke punten. Zo zijn de levels bijzonder groot, zijn er genoeg opdrachten om je een tijd lang zoet te houden en is de soundtrack (hoewel te kort) heel erg strak.

PLAYSTATION 2

Midway / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.midway.com

SCORE 63 | GRAPHICS 6 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 6 | ED


CART FURY

In CART Fury rijd je in Indy racewagens over een achttiental circuits, waarvan een aantal de bekende ovalen vorm hebben.
De game is verdeeld in Arcade, Simulation, Season, Training en Subgames. Als je echter in Simulation een hoge mate van realisme verwacht, kom je bedrogen uit, want afgezien van het feit dat je wat summiere afstellingen aan je wagen kunt doen en de turbo boost afwezig is, heeft het weinig met 'the real thing' te maken. Zo zul je bij een forse tik tegen een muur met wagen en al exploderen, echter na vijf seconden rij je gewoon weer verder of er niets gebeurd is.
De overige modes zijn allemaal compleet arcade met ongestraft rammen, idiote boosts en een rijgedag waarbij gas loslaten altijd resulteert in een oncontroleerbare slip.
Ik denk dat de die-hard Indy fans zich wel even achter de oren krabben als ze zien dat mannen als Fittipaldi, Blundell, Montoya en Andretti hun naam hebben geleend aan een game die met echt racen weinig te maken heeft.
Ook de subgames zijn niet meer dan variaties op hetzelfde thema, met daarin zelfs de mogelijk tot het beschieten van je tegenstander.
Ik zou zeggen, als je dan een belachelijke racegame maakt, maak 'm dan ook echt bizar (Demolition Derby, Twisted Metal) en niet zo halfslachtig als dit.

GAME BOY ADVANCE

Majesco / THQ / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.shinen.com

SCORE 55 | GRAPHICS 10 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 5 | JURJEN



IRIDION 3D

Wauw! Dat is het eerste woord dat in je opkomt als je in het titelscherm van Iridion 3D op start drukt en je plots door een duistere driedimensionale tunnel vliegt.
De Game Boy Advance mag dan wel niet zijn ontworpen voor 3D-spellen, vakbekwame ontwikkelaars als die van het Duitse Shin'en hebben daar blijkbaar lak aan. Vergeet Rayman en Tony; Iridion 3D is vanaf nu het GBA spel met de meest indrukwekkende graphics.
Terwijl de 3D-omgevingen aan je voorbijtrekken, kun je je vliegtuigje vrijelijk over het beeld bewegen om projektielen te ontwijken en buitenaardse tegenliggers onder vuur te nemen. Het heeft wel iets weg van de Sega-klassieker Space Harrier maar dan wat minder overzichtelijk. Ook gaat het spel gebukt onder een ernstig gebrek aan vuurkracht. Je kunt je lasers weliswaar upgraden door powerups te verzamelen maar zelfs met volledig opgepompte guns is het nog niet écht knallen.
Tenminste niet zoals in games als R-type of Gradius, waarin je je soms zo heerlijk machtig kunt voelen. Smart Bombs waren ook welkom geweest want de moeilijkheidsgraad ligt frustrerend hoog.
Typisch een geval van vette graphics, magere gameplay. Een goede game om je vrienden te laten zien wat die nieuwe Game Boy Advance van je allemaal in huis heeft, maar niet veel meer dan dat.

Core Design / Activision / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.activision.com

GAME BOY ADVANCE

J.J. GRAPHICS 8 REPLAY 7 GAMEPLAY 8 SCORE 78

Curse of the Sword is mogelijk de laatste stuiptrekking van Lara in haar huidige lieftallige gedaante. Het spel is een afscheid in stijl geworden.
Grafisch overtuigt deze game; Lara is mooi geanimeerd en de omgevingen zijn GBA-waardig. De gameplay vond ik uitdagend dankzij zeven lange levels en bakken vol pittige aktie.
Jammer dat de besturing niet helemaal uitgebalanceerd is. Lopen en springen doe je allebei met de D-pad en aangezien je veel snelle sprongen moet maken, dien je vaak exact op het juiste moment je duim te verplaatsen en dat zal vooral bij beginners vaak mis gaan. Ook de A en B knop worden voor (te) veel verschillende zaken gebruikt.
CotS is een platformgame pur sang en dus loop en ren je van platform naar platform. Core Design heeft de aktie goed opgebouwd en zeer afwisselend gemaakt. Soms is het schieten geblazen, dan komt het weer aan op reaktievermogen en vervolgens moet je onder tijdsdruk een opdracht vervullen.
Minder geslaagd vond ik de opbouw van de platforms; een goede platformgame kent een route die je als het ware vanzelf volgt. Dat gevoel was ik bij CotS soms kwijt en wist dan niet waar ik naar toe moest.
Grootste minpunt is de replaywaarde; het spel is redelijk lang maar na één keer spelen, weet je 't wel.



TOMBRAIDER CURSE OF THE SWORD

Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / www.ea.com

PC

DRE GRAPHICS 9 REPLAY 9 GAMEPLAY 8 SCORE 88

Ja hoor, ook dit jaar komt Electronic Arts weer ijskoud op de proppen met een gloednieuwe NHL titel. Hij zal het wel weer verschrikkelijk goed doen aan de andere kant van de oceaan maar ook hier zijn er inmiddels steeds meer liefhebbers van deze dikke ijshockeytitel.
Dat komt omdat het EA elk jaar weer lukt om de game nog vetter te maken en te voorzien van een aantal nieuwe features.
En zo is ook NHL 2002 weer een stuk beter dan de versie van vorig jaar, die vooral in de AI-department nogal suckte en af en toe een beetje last had van een rammelende framerate.
De problemen daar lijken verholpen en NHL 2002 is zo smooth als boter.
De tribunes van NHL 2002 zijn gevuld met een aantal 3D models die we kunnen zien springen, schreeuwen en dansen tijdens de wedstrijd. Sommige toeschouwers dragen zelfs shirts met het logo van het hometeam erop.
Ook een mooie nieuwigheid is het feit dat de game tijdens een breakaway even een beetje inzoomt op de spelers zodat we beter kunnen zien wat er zich bij de icing afspeelt.
Daarnaast kun je tegenwoordig zogenaamde NHL cards sparen, waarmee je weer allerlei powerups en extra's kunt verdienen zoals speed boost, hidden characters of Big Head Mode.



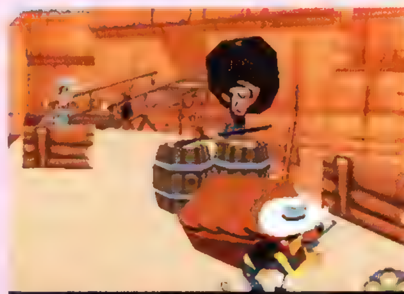
NHL 2002

Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.lucky-luke.com

PLAYSTATION

JEROEN GRAPHICS 6 REPLAY 4 GAMEPLAY 5 SCORE 55

Na Suske en Wiske is Lucky Luke toch wel een van mijn alltime favoriete striphelden. De poor lonesome cowboy die sneller schiet dan zijn schaduw was in mijn jeugd dan ook nog cool.
Ik was dus blij verrast toen ik de review code van Lucky Luke op mijn bureau aantrof, ook omdat het gegeven van een snel schietende cowboy zich volgens mij zeer goed leent voor een game.
Wat ik voorgeschoteld kreeg was echter niet echt van zo'n niveau dat ik jullie kan aanraden meteen naar de winkel te galopperen. De game is te makkelijk en biedt niet genoeg afwisseling.
LL is weliswaar volledig 3D, alleen zuigen de controles een beetje heel erg. Luke is namelijk maar met moeite de goede kant op de sturen. Ook de diepte is soms moeilijk in te schatten, mede omdat sommige voorwerpen 2D lijken.
LL moet het hebben van zijn shootouts. Op sommige punten in de levels verschuilt onze dappere cowboy zich achter een ton, vervolgens verschijnt er een vizier in beeld en moet je de opduikende vijanden neerschieten.
Deze shootouts zijn eigenlijk het enige leuke aan de hele game maar ook deze worden op een bepaald moment bijzonder eentonig.
Nee, Lucky Luke heeft deze keer een game gekregen die saaier speelt dan z'n schaduw (voorganger).



LUCKY LUKE

Namco / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.namco.com

GAME BOY ADVANCE

JURJEN GRAPHICS 6 REPLAY 4 GAMEPLAY 8 SCORE 65

Het is kaal en het vreet pillen: Pac-Man. Nee, de wortels van dit klassieke game-ikoon liggen niet in de gabbercultuur. Het was de vorm van de pizza die overbleef toen Toru Iwatani een eerste punt had opgepeuzeld, die hem op het idee van Puck-Man bracht. Dit hartige aha-moment resulteerde in een van de grootste videogame-hits aller tijden. De naam werd wijselijk wel nog even in Pac-Man veranderd, een P is door een bijdehante vandaal namelijk heel gemakkelijk in een F te veranderen.
Na het mega-succes van Pac-Man volgden tientallen sequels en spin-offs. Drie van deze spin-offs zijn samen met het origineel gebundeld in Pac-Man Collection voor de GBA.
Het leukst is Pac-Man Arrangement, een spel met fraaie, gerenderde graphics. De vertrouwde aktie wordt opgeleukt met dashpijltjes, jumptegels, toffe powerups en spoken die allerlei maffe fratsen uithalen om onze happelaar te slim af te zijn.
Pac Attack is een aardige variant op Tetris. In Pac-Mania is getracht het origineel interessant te maken door het in een isometrisch perspektief te plaatsen en Pac-Man te laten springen maar dit werkt niet echt.
Grootste misser van deze verzamelaar is echter het ontbreken van een save-funktie. In Pac-Man draait het immers om de hi-scores en waarom zou je hiernaar streven als je ze toch niet kunt bewaren?



PAC-MAN COLLECTION

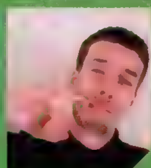
POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

Deze maand hebben we onze handen vol gehad aan de ECTS. Daarom is Eeuwig Leven voor één keer ingekort tot vier pagina's. Maar daar zit wel een uitgebreide walkthrough van Red Faction bij. Ik heb 'm in tweeën gesplitst en deel 2 volgt volgende maand.

STUUR JE EEUWIG LEVEN POST NAAR:

JEROEN



POWER UNLIMITED
EEUWIG LEVEN
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:
EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

VOOR SPOEDGEVALLEN KUN JE TERECHT BIJ:

Nintendo Spellijn:
Nederland: 0909 - 04 90 444 (1 gulden per minuut)
België: 0900 - 10 800 (18 franc per minuut)

Sony PlayStation Lijn:
Nederland: 0909 - 90 00 000 (99 cent per minuut)
België: 0900 - 00 000
(hoogtarief 6,05 franc per 20 seconden,
laagtarief 6,05 franc per 40 seconden)

PC

GTA 2



Zorg eerst dat je granaten of molotovs hebt. Ga daarna naar een verhoging in het level, een dak is het beste. Hoe hoger hoe beter. Spring nu van het dak.
Als je net gesprongen hebt, dus echt vlak nadat je spatie of jouw knop voor springen hebt ingedrukt, begin je met granaten of molotovs te gooien. Stop niet met gooien. Blijf CTRL of jouw knop achter elkaar indrukken. Je zult niet echt granaten of molotovs gooien maar wel in de lucht blijven op dezelfde hoogte als het dak! Zo kan je dus het level door vliegen en op allemaal geheime plaatsen komen!

Chris Cornelissen | internet

PS2

KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL

Speel als Mometsuto
Speel de game uit om hem te unlocken.
Bonuslevels
Verzamel alle zes sterren in een level om een pop te krijgen. Een bonuslevel zal beschikbaar zijn als je 8 van de 16 poppen hebt verzameld. Verzamel je er nog eens 8 dan komt het tweede bonuslevel vrij.
Muziek test
Speel een bonuslevel uit om alle liedjes te kunnen beluisteren in de music box.
Boss battle
Speel het fairground level uit om een nieuw level te unlocken waar je al eerder verslagen bazen nog een keer kunt verslaan.
Picture gallery
Speel het fairground level uit om een optie te krijgen voor een picture gallery.

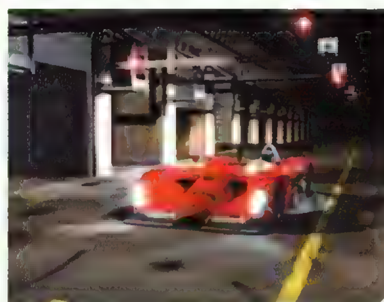


PS2

LE MANS 24 HOURS

Alle tracks
Typ "SPEEDY" als naam in de Championship mode en ga dan terug naar het main menu.
Alle auto's
Typ "ACO" als naam in de Championship mode en ga dan terug naar het main menu.
Alle championships
Typ "NUMBAT" als naam in de Championship mode en ga dan terug naar het main menu.
Le Mans mode
Typ "WOMBAT" als naam in de Championship mode en ga dan terug naar het main menu.

Bart Van Langendonck | Bonheiden België



PS2

EXTREME G3

Oneindig schild en turbo
In het main menu, druk op L1 + R1, L2 + R2, L1 + L2, R1 + R2.
Oneindig ammo en StarCom team
In het team selection scherm of het scherm met de League Race en XG Mall opties, druk op L2, R2, L1, R1, L2 + R2, L1 + R1
Verdubbel prijzengeld
In het main menu, press L1 + L2, R1 + R2, R1 + R2, L1 + L2.
Snellere start
Om een snellere start te hebben, houd omhoog ingedrukt tijdens het aftellen zonder gas te geven. Zo snel mogelijk nadat 'Go' verschijnt geef je gas.

PS2

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X

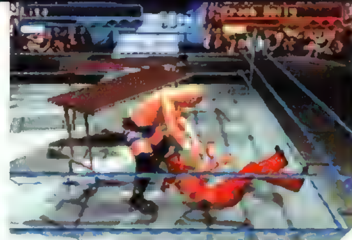
Battle mode
Speel de game uit.
First person view optie in Battle mode
Speel de game uit op easy of normal om Battle mode in first person te spelen.
Speel als Steve Burnside in Battle mode
Zorg dat je de Gold Lugers hebt uit de basement office op disc 2. De juiste combinatie is rood, groen, blauw en bruin. Een andere manier is door met de originele Chris goed te presteren in Battle mode.
Speel als Albert Wesker in Battle mode
Presteer goed in de Battle mode met Chris.
Speel als alternatieve Claire in Battle mode
Presteer goed in de Battle mode met de originele Claire.
Linear launcher in Battle mode
Behaal een A ranking met Chris, Steve Burnside, Albert Wesker en beide versies van Claire in Battle mode.
Rocket launcher
Behaal een A ranking in de normale game zonder op te slaan en zonder gebruik te maken van first aid sprays en zonder retries. Of red Steve snel van de Luger, geef een Medicine aan Rodrigo en speel de game uit in een tijd minder dan 04:30.

PSX

WWF SMACKDOWN 2: KNOW YOUR ROLE

Om 225 ability points te krijgen kies je bij de karaktersettings de volgende items.
Weak Neck
Weak Waist
Weak Elbow
Weak Knee
The Iron King

Timothy Volckaert | België



OF MAIL NAAR: EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

PS2

CART FURY

Alle codes dien je in te voeren in het cheatmenu.

Alle tracks	R1, △, ✕, ✕, R2, L1
Alle auto's	△, ✕, △, □, L2, △
Death car	L1, □, R1, R2, L2, L1
Tegenstanders zijn deathcars	L2, □, L1, R2, R2, ✕
Death wall	✕, □, R2, △, R1, R2
Mist	R2, R1, ✕, □, □, ○
Big head mode	△, □, □, L2, L1, R2
Alle FMV filmpjes	L1, ○, R2, ✕, L2, △
Verborgen rijders en wagens	Op het driver selection druk je R1 voor meer rijders of L1 voor meer wagens
Oneindig continues	Speel de Season mode succesvol uit
Jump	Speel de Last Man Standing uit
New York track	Speel de Demolition uit op easy, medium en hard
Rocket wheels en Boston Big Dig	Speel Block Your Opponent uit
No time out en Moon track	Speel de Time Trail uit op easy, medium en hard
Night drive en Alpine Raceway track	Speel de Lock-On uit op easy, medium en hard
Death car en Miami track	Speel de Simulation mode uit
Driving 101 FMV sequence	Speel alle Driving 101 opties uit



PSX

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

Vul eerst ENTREZVOUS in en daarna de volgende codes.

RESULTAAT	**CODE**
Unlock alle cheats	PORTECLEFS (ga dan naar secret codes)
De panzerknacker unleashed mission	LEMONSTRE
Dreamworks interactive foto's	DWIECRANS
Team gallerie	MOHUEQUIPE
Cartoon gallerie	MOHDESSINS
De volgende codes moet je eerst aktiveren in het secret code scherm	
Onsterfelijk	PUISSANCE
Vier keer firering rate	BALLESVITE
One shot kills	LATIREUSE
Kaatsende kogels	RICOCHET
Wacky taxi mode	AUTODINGUO



DC

STAR WARS JEDI POWER BATTLES

Geheime achtergrond
Ga in het eerste level naar de lopende band en dood de droid.

Radar
Pauzeer de game en druk: ↑, ↓, ↑, L, R, L. Yoda zal lachen en je krijgt een radar waar je de vijanden op kunt zien.

Keer terug naar het laatste checkpoint
Als je alle levens hebt verloren en je wilt doorgaan waar je voor het laatst gebleven was, start dan hetzelfde level en pauzeer de game. Druk vervolgens: L, R, L, L, R, R, L, R, R, L.

Jedi Power Battle mode
Tijdens de Two Player mode druk je tegelijkertijd op: R, A, B, X, Y. De tekst "Jedi Power Battles On" zal verschijnen. Nu kan je tegen elkaar vechten.

Unlock Ki-Adi-Mundi
Haal alle zeven trainingslevels in een sessie.

Unlock Captain Panaka
Speel de game uit met Obi-Wan Kenobi.

Unlock the Battle Droid
Speel de game uit met Mace Windu.

Unlock Darth Maul
Speel de game uit met Qui Gon Jinn.

Roy Curfs | Sint Geertruid

CHECK DE CHEATS VOOR:

Cart Fury	(PS2)
Conquest Frontier Wars	(PC)
Extreme G3	(PS2)
GTA 2	(PC)
Jedi Power Battles	(DC)
Klonoa 2: Lunatea'S Veil	(PS2)
Le Mans 24 Hours	(PS2)
Lego Racers	(N64)
Medal Of Honor: Underground	(PSX)
Red Faction	(PC)
Red Faction	(PS2)
Resident Evil: Code Veronica X	(PS2)
Tony Hawk Pro Skater 2	(GBA)
Tony Hawk Pro Skater 2	(N64)
WWF Smackdown 2: Know Your Role	(PSX)

TIP VAN DE MAAND

GBA

TONY HAWK PRO SKATER 2

Hier volgen de lokaties van de Secret Tapes.

Level 1: Helemaal links van het level zit een propeller tegen de muur, grind er overheen en de windtunnel opent. Ga naar de andere kant van het level en spring door een pijltje, nu kom je in een kleine kamer en de Secret Tape bevindt zich boven de ingang.

Level 2: Ga in het begin meteen rechtsaf (een schuine buis af) en je komt bij een soort stoepje. Ga er op en ga op de ramp (om vaart te maken) nu ga je rechtdoor over een schansje en spring op het dak. Op het dak zit nog een schans, ga daar overheen en je komt in een ruimte. Ga meteen links op de schans en in de lucht hangt de Secret Tape.

Level 4:: Ga in het begin rechtdoor totdat je bij een ramp komt. Grind op de buis die in de lucht hangt (de linkerkant op) tot de buis ophoudt en spring dan naar de andere buis in de lucht waar de Secret Tape op zit (je moet redelijk snel gaan, anders haal je het niet).

Level 5: Dit is de moeilijkste. Ga in het begin helemaal rechtdoor totdat je aankomt bij twee schansjes tegenover elkaar (waar een subway token tussen hangt). Gebruik de linker om omhoog te springen en een wallride te maken, maak dan een wallie en je komt op een buis in de lucht waar je op moet grinden. Grind de buis af en maak op het einde weer een wallride en een wallie zodat je op een neonbord terechtkomt. Grind dit bord helemaal af, maak op het einde weer een wallride en een wallie, en je komt op een brandtrap waar de Secret Tape op ligt. Grind een klein stukje op de brandtrap en pak de Secret Tape. Het lukt je waarschijnlijk niet in één keer dus vaak proberen.

Jeroen Rodenburg | Uitgeest



POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

WALKTHROUGH RED FACTION (PS2 / PC) (DEEL 1)

We vallen meteen met de deur in huis: volg je kameraad, hij zal gaan knokken met een bewaker. Pak de Control Button en ren op de nog levende bewaker af en sla hem neer. Pak zijn gun en het feest kan beginnen.

De tunnels lijken een doolhof, zorg er echter gewoon voor dat je alsmaar omhoog blijft lopen om de uitgang te bereiken. Maar kijk wel even in de diverse tunnels, hier liggen meestal wel extra wapens, ammo en health. Blaas ook nu en dan wat muurtjes weg (aangegeven met een gele cirkel met kruis in het midden) om op plaatsen te komen die je normaal niet kunt bereiken.
Je komt uiteindelijk uit bij een deur waarachter twee bewakers zitten. Ze zitten beiden op een verhoging. Spring in het water en loop naar de overkant, klim omhoog en schiet als eerste de bewaker met de bazooka neer. Daarna de bewaker met de gun. Hierna volgt een vrij simpele periode waarbij je niet echt voor veel verrassingen komt te staan.
Later kom je uit bij een Driller, klim erin en rij door de deur. Rij richting het elektrische veld, je springt nu uit de Driller en kunt met gemak de bewaker om zeep helpen. Neem de linker deur, de rechter is niet toegankelijk. Zorg eerst dat je de Rocket Launcher geselekteerd hebt. Na de krappe tunnel kom je uit bij een catwalk en zie je aan de overkant een truck rijden. Schiet niet de truck maar de brug naar de knoppen en zie hoe het voertuig omlaag duikelt.

SPLITSING

Vervolg je weg en je komt bij een lift. Na het ritje stormt er een brandend mannetje op je af. Je bent bij een soort van splitsing met in het midden een huisje. Ga hier naar binnen, pak wat wapens en druk op de knop om de deuren te openen. Ga door de airlock, check eerst rechts van je, daar zit een kamertje met medpacks, check ook de lockers voor extra armor.
Na de airlock ga je rechts door de deur de trap omhoog en boven ga je door de deur recht voor je. Kijk daarna links van je daar staat een turret gun, schakel die uit. Loop rechtdoor naar de deur op het eind, ga via de trap omlaag en je zult hulpgeroep horen vanuit de middelste kamer. Help de arme stumper en zie hoe hij overhoop wordt geschoten als hij de deur uitloopt. Maak je op voor een hevig vuurgevecht met een paar bewakers.
Hierna loop je naar de deur tegenover de kamer waar je uit kwam.



LADDERS

Na de deur zie je links een ziekenboeg voor wat extra health en rechts de cafetaria. Daar staan wat bewakers die zonder veel problemen neer zullen gaan. Ga door de deur de keuken in, klim in de ventilatieschacht om uiteindelijk na wat gangen bij een



onder water gelopen liftschacht uit te komen.
Klim omhoog via de ladder, kijk wel uit voor de twee bewakers. Als je bijna boven bent, klim je naar de opening en spring je weer naar een ladder om verder omhoog te klimmen. Als je bovenaan deze ladder bent zie je naast je een opening, schiet de twee bewakers neer alvorens je naar de opening springt.
Loop de gang uit tot de kleine deur links van je, ga de ladder omhoog schiet het kereltje dood en druk op de knop om de twee deuren te openen. Volg de deuren en je komt in een gedeelte uit met een vijver aan je linkerkant, een deur recht voor je die naar een valstrik leidt (een metro die niet rijdt maar wel zwaar bewaakt wordt) en rechts een kerel achter een turret gun. Je moet rechts, schakel die kerel uit met een raket. Je neemt nu de lift.
Als je uit de lift komt, kun je een leuke sequence volgen. Kijk even omhoog door de ramen.
Helemaal recht voor je aan de linkerkant tegen de muur aan zit een ziekenboeg voor wat extra health. Volg nu de gangen en je ziet dat je te laat bent om je ticket out of here te halen.

ROBOT

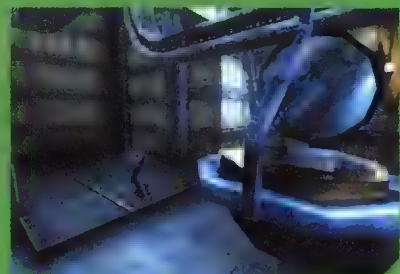
Vervolg je weg over de loopbrug. Ga naar de control room en druk op de knop om de deuren van de docking bay te sluiten. Via de ruimte met het spaceship (kijk in de laadruimte voor ammo) kom je uit bij een gedeelte met een aantal machinegeweren aan het plafond gemonteerd. Schakel deze jongens voorzichtig uit door even te knielen achter wat dozen en heen en weer te strafen.
Als je hier langs bent gekomen en je staat voor een enorme deur dan moet je even saven. Achter die deur wacht namelijk een enorme robot die je van kant moet maken met je Rocket Launcher. Ga na het tot schroot helpen van de robot via het kleine deurtje naar de control room om daar de bediening van de grote deur te vinden.

VENTILATOREN

Je bent nu bij een lift aangekomen, klim er in maar zodra je een ladder ziet verschijnen klim je daar op; de lift begeeft het namelijk halverwege. Na een gevecht moet je wat explosieven gebruiken om langs een deur te komen die niet open kan.



Spring aan het einde van de gang in het water en volg het roodverlichte pad omhoog. Je komt uiteindelijk uit bij een soort van silo, dood de bewakers en klim via de rotsen omhoog tot op de top van de silo. Spring erin en je komt uit bij een soort stortplaats. Klim omhoog om de knop in te drukken die het bakje in beweging brengt. Spring snel in het bakje om een lift te krijgen.



Spring bij de grote ventilator uit het bakje en kruip er doorheen. Je bent in een open ruimte met een aantal catwalks en je zult op de hoogste ventilator moeten komen. Ga twee catwalks omhoog, daar zit een knop waarmee je de grote ventilator stop zet. Spring op de ventilator om zo naar de overkant te komen. Ga vervolgens bij de ventilatorschacht naar binnen waar rock crusher op staat.
Je komt na de schacht uit bij een rockcrusher, boven op de crusher zit een sniper. Zorg dat je zo snel mogelijk naar de schakelaar van de crusher loopt op hem aan te zetten zo schakel je de sniper zonder pardon uit. Klim naar boven om de Sniper Rifle en wat health te bemachtigen. Met de Sniper Rifle kun je vervolgens wat kereltjes aan de andere kant van het ravijn killen én je kunt



de brug openen (schiet op de schakelaar aan de overzijde) om zo naar de overkant te komen.
Na de Airlock zie je twee gasten, een daarvan zit achter een paar zandzakken. Schakel ze uit maar ga niet door de deur. Leg een Remote Charge op de ijzeren buizen voor de zandzakken en ga via de tunnel. Op deze manier verras je de bewakers en hoef je niet langs de gast met de turret gun.

SABOTAGE

Je eerste echte (simpele) opdracht volgt nu. Je zult de turbine, water en lava machines moeten ontregelen. Het is vrij eenvoudig: haal wat hendeltjes over en blaas twee pompen op. De kamers zijn allemaal eenvoudig te vinden. Onthoud echter de deur waar je nog niet doorheen kunt, dat is de escape route voor straks.
Na de drie machines ontregeld te hebben moet je naar de control room. Schiet nu niet meteen het kereltje dood dat daar werkt. Hij zal je helpen om de machine te ontregelen waarna er wat bewakers binnen stormen. Nu kun je door de deur die eerst niet open kon, richting de sewers.



ONDERZEEËR

Je komt uit bij het water en zult een submarine moeten nemen. Er is een control room om de onderzeeër in het water te laten maar de deur gaat niet open. Blaas een gat in de muur, laat de duikboot te water en neem wat ammo mee.



Spring in de onderzeeër en vervolg je weg onder water. Pas echter op voor het zeeleven. Een soort dolfijnen maken het je niet makkelijk. Uiteindelijk moet je ergens door een klein tunneltje aanmeren. Je wordt echter meteen beschoten dus zorg er voor dat je snel uit je duikboot klimt en de boel kapot schiet.
Als je door de deur gekomen bent, ga je niet omhoog maar je neemt een escape ladder omlaag. Nu volgt er een James Bond-achtige situatie. Je levert al je guns in bij een kerel en wisselt ze in voor een smoking en een Silencer Pistol. Stealth is nu je enige kans. Sla wel even op want het kan lastig worden.

STEALTH

Doe je wapen weg en loop de trap op. Ga door de hoofdingang, ga rechts en loop de trap op. Ga vervolgens de eerstvolgende trap weer af en neem de deur aan je linkerzijde. Ga door de kantoorruimte (met die tussenschotjes) en neem de lift aan het einde. Als je uit de lift stapt volg je de instrukties van Hendrix, verlaat hem en ga naar links.
Ga weer links aan het einde van de gang en stap in de lift. Uit de lift gekomen ga je een trap omhoog die links van je staat. Ga door de deur aan de linkerkant en schiet de bewaker door zijn hoofd, verberg hem in een bezemkast. Verlaat de kast en ga links het trappetje af en door de hal links van je. Ga vervolgens door de dubbele deur rechts van je en door nog een paar deuren, bekijk de cut-scene.
Schiet de bewaker rechts van je neer en verstop hem in het toilet. Vervolg je weg langs de kant die hij bewaakte en neem de linkerkant. Let op de bewakers en schiet ze neer als het nodig is.



Aan het einde van de gang bevindt zich een lift maar neem 'm niet, ga rechts en je komt in een storage room waar je wat wapens en je oude uitrusting terug krijgt.

HET TWEEDE EN LAATSTE DEEL LEES JE VOLGENDE MAAND.

PC

CONQUEST FRONTIER WARS

Tijdens het spelen druk je op enter en tik je in; "Give the sushi to Sean" (de tekst zo intikken, zonder ") om de Cheat mode te activeren. Als het goed is verschijnt er een bericht dat het gelukt is. Druk daarna op enter en voer de volgende codes in.



RESULTAAT	CHEAT CODE
Win de missie	A winner is you!
Verlies de missie	I am evil Homer
Missie select	spacebridge
Snelle constructie	The Master Builders
Constructie is gratis	Your chicks for free
Full map	If they could see me now
Normal map	I'll rip out your optics
Ontdekkingen	I can see clearly now
Ore	I want a raise
Gas	Do you smell something?
Crew	The courage of the fearless crew
Maximum resources	Some Great Reward
Pleeg zelfmoord	The Ultimate Doom

N64

LEGO RACERS

Alle wapens
Tijdens het rijden kom je Legosteentjes tegen. Pak een van de onderstaande combinaties van verschillende kleuren om verschillende wapens te krijgen.

3 witte + 1 groene	= snelheid
3 witte + 1 rode	= raketten
3 witte + 1 blauwe	= rode bescherming
3 witte + 1 gele	= mummie met gele stralen
2 witte + 1 groene	= straalmotoren
2 witte + 1 rode	= toverstaf
2 witte + 1 blauwe	= gouden bescherming
2 witte + 1 gele	= tornado
1 witte + 1groene	= dubbele turbo
1 witte + 1 rode	= harpoen
1 witte + 1 blauwe	= groene bescherming
1 witte + 1 gele	= buskruitbom
1 groene	= turbo
1 rode	= kanonskogel
1 blauwe	= blauwe bescherming
1 gele	= olievlek

Stefan Wijnker en Benjamin Lieshout I Schellinkhout

N64

TONY HAWK PRO SKATER 2

Codes invoeren als je de game pauzeert, en hou **L** *ingedrukt.*

Dunne Skater	←, [illegible], →, ↓, [illegible], ↑, ↑
Vermenigvuldig de score met 10	[illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], →, [illegible], →
Full Special Meter	[illegible], [illegible], [illegible], →, [illegible], →
Perfecte Balance	[illegible], →, ↓, [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible]
Turbo mode	[illegible], [illegible], [illegible], ↓, ↑, →
Flight mode	→, ↑, [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible]
Stats naar 10	↓, ↑, [illegible], [illegible], ↓, ↑, [illegible]
Stats naar 13	[illegible], [illegible], [illegible], [illegible], ↑, ↓, →, ←

Roy I internet

WAT GESCHIEDT OP HARDWARE GEBIED

ONDER REDACTIE VAN NIELS

De donkere dagen zijn dé doe-dagen voor hardwareproducenten. Iedereen komt met nieuwe produkten of zelfs hele nieuwe produktlijnen. De enige die nog op zich laat wachten is Trust, alhoewel we inmiddels weten dat het met de sponsoring wel goed zit. De Formule 1 fans zullen het reeds gezien hebben; hun logo siert sinds kort namelijk de neus van de Arrows. Geen slechte exposure, alhoewel we wel hopen dat hun produkten het langer volhouden dan de wagens dit seizoen.

NIELS





FIRESTORM UPAD

Nee, er is niets mis gegaan met het onderstaande plaatje. Dat Thrustmaster verder durft te kijken dan haar spreekwoordelijke neus blijkt in ieder geval al uit de vormgeving van de Upad. Het futuristisch uiterlijk doet vaag aan een of ander ruimteschip denken, hetgeen er bij ons altijd wel in gaat.
De Upad bevat twee rubberen handgrepen die goed aanvoelen, twee soepele analoge sticks, acht analoge aktieknoppen die alle progressief werken (half indrukken betekent bijvoorbeeld half gas) en heeft twee ingebouwde motoren voor de broodnodige vibraties. Het geheel kan daarbij in de standen digitaal, analoog en NegCon worden gezet, waarbij ik betwijfel of deze laatste stand nog veel gebruikt wordt.
Goed, alles is aanwezig maar hoe voelt dit vreemde voorwerp nou aan? Eerlijk gezegd in tweede instantie minder goed dan ik in eerste instantie dacht. Als ik bijvoorbeeld de toppen van mijn vingers op de schouwderknoppen leg, wordt het bereiken van de driehoekknop met mijn duim lastig. Daarnaast ben ik zo'n type die hevig aan de gamepad rukt en trekt tijdens de spannende momenten. Dit gedrag leidt door gebrek aan grip voor je pink en ringvinger bij de Upad tot regelrecht controleverlies.
Echt slecht is de controller zeker niet te noemen maar een en ander zal sterk van het formaat van je handen en manier van gamen afhangen. Even zelf uitproberen is dan ook ons motto.

★★½☆☆
PlayStation 2
Prijs: ƒ 69,95 / € 31,74
Distributeur: Guillemot
Tel: 035-5288800
www.guillemot.nl



LEKKER PLAT

Dat Hercules meer kan dan 'alleen' geluids- en grafische kaarten maken, laten ze zien met de introduktie van hun nieuwe Prophetview 720. Deze platte monitor met 15" TFT-scherm kan door haar beeldoppervlakte vergeleken worden met een 17" CRT-scherm en is compatible met alle VGA-standaarden. De Prophetview heeft een brede kijkhoek, kan een maximale resolutie van 1024x768 True Color (16 miljoen kleuren) aan en is door de snel bewegende beelden zeer geschikt voor het spelen van games of bekijken van DVD's.
Goed, nu lees ik in de Autoweek ook altijd alles over de nieuwste Porsche's en Lamborghini's, maar niet zozeer omdat ik aan kopen denk. Gewoon even lekkerbekken! Toch valt de prijs van de Prophetview alles behalve tegen. Dertienhonderd piek blijft natuurlijk een hoop geld maar als je bedenkt dat een gewoon 17" bakbeest al snel achthonderd piek kost en je dan in zowel kwaliteit als ruimte als cool uiterlijk behoorlijk inboet, valt het prijsverschil eigenlijk best wel mee.
We hebben de Prophetview inmiddels voor een test aangevraagd maar helaas nog niets ontvangen. Misschien komt dat omdat we onze testprodukten altijd een jaartje 'ter observatie' houden.

PC
Prijs: ƒ 1322,12 / € 599,95
Distributeur: Guillemot
Tel: 035-5288800
www.guillemot.nl





LOGITECH CORDLESS GAMEPADS

Leuk die gamecontrollers voor PC en console maar negen van de tien keer ben je wel aan de lengte van de draad gebonden. En om de een of andere reden zijn met name de draden van PC controllers veel te kort.
Logitech komt dan ook met werelds eerste draadloze gamepad voor PC. De Logitech WingMan Cordless Gamepad is een fraai vormgegeven gamecontroller waarbij het lijkt of de designer wat meer voor een 'slick' uiterlijk is gegaan dan bij de vorige gamepads. Geen rare puntige hoeken maar super ergonomisch waardoor de gamepad heerlijk in de hand ligt. Geef die man een sigaar!
Ondanks dat hij op vier batterijen loopt, is de gamepad niet echt zwaar maar wel groot. Er komt echt een soort laadklepje onder te hangen dat je niet direkt verwacht. Toch heeft de afmeting niet veel invloed op de besturing tijdens het gamen.
De gamepad komt met een D-pad, twee sticks, schouderbuttons en nog talloze knoppen om akties aan toe te wijzen. Daarnaast zorgen de rumblemotoren - die zowel links als rechts zitten - voor de bekende trileffekten.
Op de batterijen kun je 50 uur achter elkaar cordless gamen, hetgeen in vergelijking met andere cordless gamepads voor consoles behoorlijk lang is.
Ook voor de PlayStation komt Logitech met een draadloze gamepad die, niet geheel verwonderlijk, er nagenoeg hetzelfde uitziet en dezelfde funkties kent als de PC variant. En of je nu vlak voor je console gaat liggen of helemaal achter in de kamer staat, de ontvangst blijft perfekt.
We hebben beide gamepads nog niet goed genoeg kunnen testen voor een score en komen hier dus later nog op terug.



PC / PlayStation 2
ƒ 159,- / € 72,14
Distributeur: Logitech
www.logitech.com

LOGITECH DRIVING FORCE

Het GT3 A-Spec stuurtje is nog niet uit of Logitech komt alweer met een opvolger. Net als zijn voorganger is dit stuurtje sportief blauw van kleur en dat past weer mooi bij de PS2.
Het probleem bij veel van dit soort sturen is nog steeds de bevestiging, consolegamen doe je voornamelijk vanaf de bank, niet aan een bureau. Gelukkig heeft de Driving Force een schootsysteem waardoor het Force Feedback stuur tussen de knieën van de gamer kan rusten. Mocht je het echter toch willen bevestigen dan kan dat via het dubbele klemsysteem.
Op het eerste gezicht lijkt het stuur precies hetzelfde als de GT Force voor GT3 maar er zijn wel degelijk verschillen. Zo zijn nu op het stuurtje diverse buttons verwerkt. Aan de linkerkant van het stuur bevindt zich een analoge D-pad en links de vier aktieknoppen zoals die op de PlayStation controller te vinden zijn. Ook start & select vereenvoudigen het scrollen door menuutjes met het stuur.
De pedalen voor remmen en gas zijn exact hetzelfde als die van zijn voorganger. Over het GT3 stuurtje is geklaagd dat het wat goedkoop en rammelig zou overkomen. Dat valt bij de Driving Force op zich wel weer mee en de prijs van dit stuurtje is dan ook redelijk scherp te noemen.
Bovendien werken de Force Feedback elementen goed en komen er steeds meer racegames die Driving Force ondersteunen. Op dit moment zijn dat voor de PS2 GT3: A-Spec, Nascar Heat 2002, Motor Mayhem, Test Drive, Test Drive Off-Road.



★★★½☆
PlayStation 2
Prijs: ƒ 284,28 / € 129
Distributeur: Logitech
www.logitech.com

LINKKABELS

Zegt Jeroen tijdens mijn afwezigheid in het vorige nummer nog doodleuk dat ik de rest van 'het woud aan draden' zou testen, kom ik terug, zie ik dat dit ook echt letterlijk bedoeld was.
Ik heb hier in totaal drie uur zitten puzzelen in een poging al die draden uit elkaar te halen.
Het resultaat was echter wonderbaarlijk, bij het aanzetten van mijn GBA gingen alle lichten in het hele pand uit en als ik op de rechter schouderknop drukte, begon mijn linker oorlel te trillen.
Wat een zooitje!
Nou valt er gelukkig ook niet zoveel over die kabeltjes te vertellen. Ze linken twee, drie of vier GBA's met elkaar en bestaan in verschillende kleurtjes. Goed, waar je wel even op moet letten, is de lengte van de kabels, je wilt immers niet bij de eerste de beste ruk je vriend over de tafel trekken. Heb je net een nieuwe vriendin dan kan een hééééél kort kabeltje juist wel weer uitkomst bieden

DUIMGEVOEL

Gravis heeft als eerste een echt force feedback gamepad op de markt gebracht en gaat daarmee weer een stapje verder dan de Dual Shock en Rumble pad's die je inmiddels wel kent. De force feedback is te voelen in de D-pad, waar je je duim op legt dus. Door gebruik te maken van Immersion technologie zijn er vele verschillende krachten te voelen, van de harde terugslag van je wapen tot het spinnen van je racewagen. Opzich best aardig, alleen denk ik persoonlijk dat het brengen van force feedback via enkel je duim een beetje te weinig van het goede is. Daarbij kost de pad maarliefst f199,- wat weer een beetje teveel van het goede is.



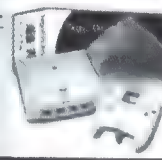
■ POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM



! WINNAAR POWER AWARDS 2001 !
CATEGORIE BESTE GAMESHOP

Dreamcast, nu fl. 299,-

- Inclusief het spel chu chu rocket, internet software en een joypad
- deze aktie is alleen geldig bij aanschaf van 2 games





Fl. 289,- Fl. 289,- Fl. 989,-

Playstation

ACE COMBAT 3	54.95
ALIEN RESURRECTION	79.95
ALONE IN THE DARK 4	99.95
BUST A MOVE 4	39.95
C-12	99.95
CAESARS PALACE 2	39.95
COLIN MCRAE RALLY 2	54.95
CHASE THE EXPRESS	99.95
CRASH BAND. 1/2/3	54.95
CRASH TEAM RACING	54.95
DIGIMON	99.95
DINO CRISIS 2	79.95
DISNEY'S TARZAN	54.95
DRAGONBALL FINAL B.	99.95
DRAGONBALL ULT. BAT.	99.95
DRIVER 2	99.95
DUKE NEKEM LAND OF	39.95
DUKES OF HAZARD	39.95
FEAR EFFECT	59.95
FEAR EFFECT 2	109.95
FIFA 2001	119.95
FINAL FANTASY 7	54.95
FINAL FANTASY 9	139.95
FORMULA ONE 2001	99.95
GTA 2	29.95
HARVEST MOON	99.95
IN COLD BLOOD	54.95
I.S.S. PRO EVOL. 2	119.95
KOUDELKA	59.95
LEGO RACERS	29.95
LMA MANAGER 2001	119.95
MAT HOFFMAN	119.95
MEDAL OF HONOR	54.95
MEDAL OF HONOR 2	119.95
MONOPOLY	59.95
NEED FOR SPEED 4	39.95
PLAYER MAN. 2001	69.95
QUAKE 2	59.95
RAINBOW SIX	39.95
RAYMAN	39.95
RED ALERT	25.00
ROLAND GAROS 2001	59.95
SOUL REAVER	39.95
SPEC OPS 2	39.95
SPEC OPS 3	39.95
SPYRO 2	54.95
THE SIMPSONS WR.	69.95
TIME CRISIS 2 + GUN	129.95
TOMB RAIDER 5	79.95
VAGRANT STORY	119.95

ACCESSOIRES:

DUAL SHOCK	69.95
MEMORY CARD	19.95
PLAYSTATION (PSONE)	289.00
RGB CABLE	19.95
SONY MULTITAP	69.95
SONY STUUR	189.00

Playstation 2

ALL STAR BASEBALL	139.95
CRAZY TAXI	129.95
DEAD OR ALIVE 2	139.95
DONALD DUCK	149.95
DYNASTY WARRIORS	139.95
EXTERMINATION	139.95
F1 RACING CHAMP.	99.95
FIFA 2001	149.95
FORMULA ONE 2001	139.95
FUR FIGHTERS	139.95
GAUNTLET	139.95
GRAN TURISMO 3	139.95
INT. LEAGUE SOCCER	139.95
INT. SUPER. SOCCER	129.95
KNOCKOUT KINGS	139.95
LE MANS 24 HOURS	139.95
MADDEN 2001	139.95
MDK 2	139.95
MONKEY ISLAND	139.95
MOTO GP	139.95
MTV MUSIC GEN.2	139.95
NBA LIVE 2001	139.95
NBA STREET	139.95
NHL 2001	139.95
ONI	139.95
ONIMUSHA	139.95
QUAKE 3	139.95
RED FACTION	139.95
RIDGE RACER 5	139.95
RING OF RED	139.95
RUMBLE RACING	139.95
SHADOW OF MEMOR.	139.95
SILPHEED	139.95
SKY ODYSSEE	139.95
SKY SURFER	139.95
SMUGGLER'S RUN	139.95
SSX	139.95
STAR WARS STARF.	139.95
SUPER BOMBAD RA.	139.95
SUPER BUST A MOVE	59.95
TEKKEN TAG	139.95
THE BOUNCER	139.95
THE FLINTSTONES	139.95
TIGER WOODS	139.95
TOKYO XTREME RACE	139.95
UEFA CHALLENGE	139.95
UNREAL TOURNAM.	149.95
WACKY RACES	139.95
ZONE OF THE ENDERS	139.95

ACCESSOIRES:

ACTION REPLAY 2	129.95
DUAL SHOCK 2	74.95
DVD AFSTANDSBED.	59.95
HORIZONTAL STAND	34.95
MEMORY CARD	99.95
PS 2 CONSOLE	989.00
VERTICAL STAND	34.95

Dreamcast

18 WHEELER	109.95
ALONE IN THE DARK	129.95
BANGAI-O	59.95
CAESARS PALACE	79.95
CHICKEN RUN	79.95
CONFIDENTAL MIS.	129.95
CRAZY TAXI 2	109.95
DAVE MIRRA	79.95
DAYTONA 2001	129.95
DEAD OR ALIVE	129.95
DINO CRISIS	79.95
DONALD DUCK	79.95
DUCATI WORLD	79.95
EURO. SUPER LEAG.	129.95
EVIL DEAD	129.95
FIGHTING FORCE 2	59.95
FIGHTING VIPERS 2	129.95
GIGA WING	79.95
GRANDIA 2	129.95
GUNBIRD 2	79.95
HIDDEN & DANGER.	79.95
NBA 2K	79.95
NHL 2K	79.95
PHANTASY STAR	129.95
POWER STONE 2	59.95
PROJECT JUSTICE	129.95
QUAKE 3	59.95
RESIDENT EVIL 3	79.95
SEGA EXTR. SPORTS	79.95
SEGA RALLY 2	59.95
SHENMUE	139.95
SILENT SCOPE	79.95
SKIES OF ARCADIA	129.95
SONIC ADVENTURE 2	109.95
SONIC SHUFFLE	129.95
SPACE CHANNEL 5	79.95
SPACE RACE	59.95
SPIDERMAN	99.95
STR. FIGHT. ALPHA 3	79.95
STR. FIGHT. DOUBLE I.	79.95
SUPER RUNABOUT	79.95
THE HOUSE OF DEAD	59.95
TOMB RAIDER 5	79.95
TONY HAWK 2	99.95
TOY RACER	39.95
UNREAL TOURN.	99.95
VANISHING POINT	79.95
VIRTUAL ATHLETE	59.95
VIRTUA STRIKER 2	59.95
WACKY RACES	79.95

ACCESSOIRES:

KEYBOARD	59.95
RGB CABLE	29.95
RUMBLE PACK	49.95
SEGA CONTROLLER	79.95
SEGA MOUSE	79.95
VISUAL MEMORY	79.95

Nintendo 64

A BUG'S LIFE	39.95
AIDYN CHRONICLES	169.95
ARMY MEN	59.95
BANJO TOOIE	159.95
BLAST CORPS	39.95
BLUES BROTHERS	59.95
CASTLEVANIA	59.95
CHOPPER ATTACK	39.95
CONKER	189.95
DAFFY DUCK	59.95
DAIKATANA	59.95
DONALD DUCK	129.95
DONKEY KONG + EXP.	159.95
DUKE NUKEM	39.95
EXCITEBIKE 64	139.95
F1 WORLD GP 2	39.95
F-ZERO X	39.95
GEX 64	39.95
GOLDENEYE	89.95
HERCULES	59.95
HYBRID HEAVEN	59.95
HYDRO THUNDER	39.95
KIRBY 64	139.95
MAGICAL TETRIS	39.95
MARIO KART 64	89.95
MARIO PARTY	79.95
MARIO PARTY 2	139.95
MARIO TENNIS	79.95
MICKEY SPEEDWAY	159.95
NBA COURTSIDE	39.95
PERFECT DARK	159.95
PGA GOLF	59.95
POKEMON SNAP	79.95
POKEMON STADIUM	159.95
RAKUGA KIDS	59.95
RIDGE RACER 64	59.95
SCOOBY DOO	169.95
STAR WARS NABOO	159.95
STAR WARS RACER	59.95
SUPER SMASH BROS	119.95
TAZ EXPRESS	129.95
TEIGERTJE	129.95
THE WORLD IS NOT EN.	129.95
TOP GEAR OVERDRIVE	39.95
TOY STORY 2	59.95
TWISTED EDGE	39.95
V-RALLY '99	39.95
VIGILANTE 8	39.95
VIGILANTE 8 SEC. OFF.	39.95
WIEOUT 64	39.95
WWF NO MERCY	169.95
ZELDA MAJ. MASK	159.95

ACCESSOIRES:

CONTROLLER	69.95
EXPANSION PACK	69.95
MEMORY CARD	59.95
N64 + MARIO 64	249.00

Gameboy ADVANCE

ARMY MEN	109.95
CASTLEVANIA	119.95
CHU CHU ROCKET	139.95
EARTHWORM JIM	139.95
FIRE PRO WRESTLING	139.95
F-ZERO	99.95
GT ADVANCE	119.95
IRIDION 3D	139.95
KONAMI KRAZY RACE	119.95
KURU KURU KURURIN	99.95
NAMCO MUSEUM	139.95
PINOBEE	119.95
PITFALL	139.95
RAYMAN	119.95
READY 2 RUMBLE 2	119.95
SUPER MARIO	99.95
TONY HAWK 2	119.95
TOP GEAR GT	119.95
TWEETY & THE GEMS	119.95

ACCESSOIRES:

ADAPTER	19.95
ADAPTER + BATTERY	34.95
BUMPER	19.95
CARRY CASE	29.95
GBA CLEAR BLUE	289.00
GBA CLEAR RED	289.00
GBA PURPLE	289.00
GBA WHITE	289.00
LIGHT	24.95
LINK CABLE	19.95

Gameboy COLOR

ALONE IN THE DARK	69.95
DONKEY KONG	89.95
HARVEST MOON 2	89.95
MARIO GOLF	89.95
MARIO TENNIS	89.95
MAT HOFFMAN	79.95
POKEMON GOLD	99.95
POKEMON PINBALL	89.95
POKEMON PUZZLE	89.95
POKEMON SILVER	99.95
POKEMON TRADING	39.95
RAYMAN	79.95
STREET FIGHTER 2	39.95
SUPER MARIO DX	89.95
WARIO 2/3	89.95
ZELDA DX	89.95

ACCESSOIRES:

6 IN 1 PACK	49.95
ADAPTER + BATTERY	34.95
GBC CONSOLE	189.00
WORM LIGHT	24.95

Pc cd rom

4X4 EVO	29.95
AGE OF EMPIRES 2	114.95
ALICE	49.95
ALONE IN THE DARK 4	89.95
ANACHRONOX	89.95
ANNO 1602 GOLD	39.95
ARMAGEDDON COLL.	29.95
BALDUR'S GATE 2	89.95
CHAMP. MAN. 00/01	89.95
COLIN MCRAE 2	89.95
CONFLICT ZONE	89.95
DELTA FORCE 1	29.95
DELTA FORCE 2	49.95
DELTA FORCE L.W.	89.95
DIABLO 2	89.95
DIABLO 2 ADD ON	59.95
DISNEY'S TARZAN	39.95
DRIVER	29.95
EMP.: BATTLE F. DUNE	99.95
FIFA 2001	49.95
FLY! 2	89.95
GANGSTERS 2	89.95
HALF-LIFE BLUE SHIFT	49.95
HALF-LIFE GENER.	59.95
HITMAN	89.95
MAGIX M. MAKER G6	89.95
MECHWARRIOR 4	99.95
MICR. TRAIN SIM.	139.95
MUSIC 2000	29.95
NBA LIVE 2001	89.95
NO ONE LIV. FOREVER	89.95
OPER. FLASHPOINT	89.95
RED ALERT	29.95
RED ALERT 2	49.95
ROGUE SPEAR	79.95
SACRIFICE	89.95
SEVERENCE	89.95
SIM CITY 3000	29.95
SOLDIER OF FORTUNE	49.95
STAR TREK VOY. EL. F.	89.95
STAR WARS NABOO	89.95
STARCRAFT + EXP.	39.95
STREET WARS	29.95
SUMMONER	89.95
SWAT 3	59.95
THE SETTLERS 4	89.95
THE SIMS PARTY	69.95
THEME PARK INC.	89.95
THEME PARK WORLD	29.95
TIBERIAN SUN+ADD ON	49.95
TOMB RAIDER 4	29.95
TOMB RAIDER 5	89.95
TONY HAWK 2	89.95
TRAFFIC GIANT	49.95
TRIBES 2	89.95
UNDYING	89.95
UNREAL TOURNAMENT	29.95
V-RALLY 2	29.95
Z-STEEL SOLDIERS	89.95

Playstation aanbiedingen top 10

1	tony hawk 2	54.95
2	spiderman	54.95
3	syphon filter 2	54.95
4	metal gear solid	54.95
5	driver	39.95
6	resident evil 3	59.95
7	street fighter. Alpha 3	39.95
8	final fantasy 8	54.95
9	tekken 3	54.95
10	gran turismo 2	54.95

Dreamcast aanbiedingen top 10

1	crazy taxi	79.95
2	virtua tennis	79.95
3	metropolis str. Racing	79.95
4	capcom vs snk	79.95
5	jet set radio	99.95
6	hydro thunder	39.95
7	street fighter 3	79.95
8	ready 2 rumble 2	59.95
9	sega gt	79.95
10	sonic adventures	79.95

Kom ook eens naar onze winkels..

Apeldoorn, Hoofdstraat 146
Groningen, Spilsluizen 4





VERZENDEN GAMES VOOR ALLE SYSTEMEN VAN 8 TOT 128 BIT

Bestel nu: 050-3112632

artikelen mits voorradig worden dezelfde dag verzonden / prijswijzigingen onder voorbehoud

Verzendkosten fl. 15,-/ boven de fl. 199,- gratis!!!

Bezoek nu onze compleet vernieuwde internetsite...

WWW.NEDGAME.NL

New releases - top 10 - speciale aanbiedingen - nieuws

POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

[illegible]
POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 PC-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
[illegible] titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
[illegible] uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware.
Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR:

POWER UNLIMITED
POWER SALES
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden.
Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst tel. 023 - 5463450; fax 023 - 5465508 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Heeft er iemand nog Zelda 64 te koop? Als je het wilt verkopen bel me op 073-5478250 en vraag naar Dennie. Over de prijs worden we het wel eens. (Omgeving Den Bosch).

Te koop: N64 met 2 controllers (grijs en groen), expansion pack, memory pack en 11 spellen waaronder Perfect Dark, Super Smash Bros. en Pokémon Stadium. Vaste prijs ƒ600, - alles in één koop. Tel:023-5373750 bellen tussen 16.00 en 20.00 uur.

Te koop: GBA inclusief batterijen met spel: Super Mario Advance, 2 maanden oud, alles inclusief doosjes en boekjes. Voor ƒ250,-. Tel:024-6221775 en vraag naar Michiel.

Te koop voor GBA: Kuru Kuru Kururin: ƒ40,- Krazy Racers: ƒ60,- GT Advance: ƒ60,- of alles in één koop: ƒ120,-. Mail naar: the_real_shin@hotmail.com.

Te koop: N64 met 3 controllers, 2 rumblepacks, en 9 spellen onder andere: Goldeneye, Biofreaks, Beetle Adventure Racing, 1080 Snowboarding, NBA Courtside, NHL Breakaway, Doom 64 en nog twee andere spellen. Winkelwaarde ƒ1500,-. Mijn prijs ƒ750,-. Tel:0544-371745 en vraag naar Martijn (omgeving Lichtenvoorde) of mail naar: hj.tenbras@chello.nl.

Te koop: Een Nintendo 64 met 2 controllers (rood, grijs). Met 5 spellen (Wave Races 64, Super Smash Bros. enz.) en een memorycard. Drie spellen zijn met boekjes (maar de rest is makkelijk te bedienen, bij alle spellen geen doosjes). Ik heb alle kabels nog, ook het scartblok voor in de tv. Met alles is zeer netjes omgegaan. Prijs: stel zelf maar een prijs voor, je kunt het altijd proberen. Wees snel want het is maar een keer dat ik dit doe. OP=OP. Bel of mail naar Tel:06-13357363 of mail: Dennis_van_de_graaf@hotmail.com omgeving Cappele aan de IJssel (zelf komen halen).

Te koop: Game Boy Advance met 2 spellen en een link kabel. Nieuwprijs ƒ559,- nu ƒ400,-. Omgeving Eindhoven. Tel:06-23373233 en vraag naar Mike of mail naar goblinyesgoblin@hotmail.com. Ik heb geen vervoer.

Te koop: Nintendo 64 incl. 2 controllers, memorycard, transferpak en 13 super games: Super Mario, James Bond (Golden Eye), James Bond (The World Is Not Enough), Pokémon Stadium, Supercross 2000, Lamborghini, Body Harvest, Carmageddon, Doom, Fifa 98, Hot Weels, Lego Racers en Wanyne Gretzky's Hockey. Alle games met handleiding en doosje. Prijs ƒ495,-. Niels van Dijk (De Meern) 030-6662591.

Te koop gevraagd: Een Game Boy Color met adapter en minimaal 1 spel (het liefst een Pokémon spel), over de prijs worden we het wel eens. Tel:0594-688512 (Omgeving Groningen) vraag naar Mark.

Te koop Nintendo 64 met gamepad en stuur, rumble/memorycard en 7 spellen met boekje en doos. Rush 2 (geen doos), Pokémon Stadium, F-zero X, 1080 degrees Snowboarding, Mario Kart 64, Roadsters, Hydrothunder. Prijs ƒ450. Mail naar Edward. margaretha.1@planet.nl

Te koop gevraagd: Resident Evil 2 voor de Nintendo 64 over de prijs worden we het wel eens. Mail naar: tristan_van_doorn@hotmail.com (omgeving Soest).

Te ruil voor N64: Jouw WWF Wrestlemania tegen mijn Wipeout 64 of Donkey Kong 64 of A Bugs Life of F-Zero X, ik ruil hem het liefst tegen Donkey Kong 64. Tel:0182-610935 of 06-41284920(In het weekend vanaf 10 uur bereikbaar tot kwart voor 11, door de weeks na half 3 meestal) en vraag naar Frank (omgeving Waddinxveen, ligt vlakbij Gouda). Adres zeg ik tegen de ruiler die het wil!

Te koop: Game Boy Advance, wit, twee weken oud inclusief alle handleidingen en doos voor maar ƒ250.-. E-mail naar: Fantasy_VIII_@Hotmail.com (omgeving Hoorn).

Te koop: paars-transparante Game Boy Color (2 maanden oud) met de spellen: Metal Gear Solid en Pocket Soccer. Alles samen voor maar ƒ300.- Tel:0344-617873 en vraag naar Edward of mail naar edward@dboer.demon.nl

Te koop: N64 met Expansionpak, memorycard, rumblepak, officieel racestuur, 5 controllers en 18 topspellen O.a. Zelda 1+2, Perfect Dark, Goldeneye, Mario Tennis, Mario Kart, Jet Force Gemini, Banjo-Tooie, DK64, SW:RS, 1080, World Driver Championship, Turok 3. Bel ff voor de complete lijst. Winkelwaarde ƒ2950,-. Mijn prijs: ƒ1200,-, valt misschien te onderhandelen! (je moet alles wel zelf komen halen). Tel:0475-461064, vraag naar Antoine of Maarten.

Te koop gevraagd voor de N64 Mario 64 over de prijs valt te praten of je kunt hem ruilen tegen WCW vs NWO world tour. Tel:06-14911391. Ik heet Bastiaan.

Te koop: Een Nintendo 64 met zes spellen en twee controllers, een expansion pack, en een controller pack. De spellen zijn onder andere: Donkey Kong64, Zelda Ocarina of Time, Zelda Majora's Mask, Gex, Mario64 en Banjo Tooie. Prijs rond de ƒ500,- of ƒ400,- gulden. Mail naar Gamefreak@vizzavi.nl

Te koop: Super Nintendo, twee controllers en zeven spellen: Run Saber (door levels lopend/rennend vechtspel, heel dope), Mickey Mania, Sparkster (dope), Batman Return's, Drangonball Z 3 (super vet), Street Fighter 2 en Spiderman: Carnage Return's en een universal link cable voor de snelle reacties. Dat allemaal voor maar ƒ175, (nieuwwaarde: ongeveer ƒ350,-) . Tel:020-4821324 (omgeving: Amsterdam) e-mail: davidwasch@hotmail.com

Te koop gevraagd: NES met de spellen The Legend of Zelda 1 en Zelda 2: The Adventure of Link. De originele versie van Zelda: Link's Awakening (niet de DX versie). Alles graag in goede staat en de spellen nog met boekjes en doosje. Over de prijs valt te praten. Tel:0341-425457 (Harderwijk.) en vraag naar Chris. Bellen kan tussen 19:00 en 22:30 of mail naar: cveenema@hotmail.com

PLAYSTATION

Te Koop: PlayStation omgebouwd met 32 spellen, 3 dualshock controllers en 1 gewone controller + multitap, 2 memorycards en ntsc kabel + cheat boekjes voor ƒ500,- Tel:0598-491828 en vraag naar Lars.

Te koop gevraagd: De Original Soundtrack van FFVIII en/of FFIX, en CD 4 van FFVIII voor de PSOne. Bellen kan niet, mail naar mortal-maurice@hetnet.nl. Prijs nog overeen te komen, maar niet te duur pu-lease!

Te koop: PSX met dualshock controller, x-plorer, 9 demo-cd's en 8 spellen. Waaronder FIFA 99 en F1 2000. Alle spellen zijn inclusief boekje en op de x-plorer staan een heleboel cheats. Prijs: ƒ450,- Omgeving Helmond. Ik heb geen vervoer. Tel:0492-528123 en vraag naar Michiel of mail naar laurensmichielschippers@hotmail.nl.

Te koop: omgebouwde PlayStation met: 2 controllers, stuur, pistool met spel (Time Crisis), een memorycard en 17 spellen o.a.: Resident Evil 3, GTA 2, Tony Hawk 2 en Need For Speed Porsche Unleased. Prijs: ƒ500,-. Tel:072-5719923 vraag naar Hidde of mail naar: o.de.hoog@hotmail.com (omgeving Alkmaar).

Te koop: PlayStation met 2 controllers (waarvan 1 dual shock) en een memorycard. met 9 spellen: THPS 1&2, Mat Hoffman Pro BMX, Spiderman, Driver 2, Rainbow Six, Street Sk8er 2, Dino Crisis en No Fear Downhill Mountain Biking. Vraagprijs: ƒ550. Mail hete_post50@hotmail.com.

Te koop: Omgebouwde PSone, met 2 dual shock controllers, 2 mem.cards, 12 spellen waaronder MGS, THPS 1+2, Final Fantasy 7 en 9, MOH2, DBZ: Ultimate Battle 22 en nog vele andere toptitels. prijs: ƒ400,- Tel:049-2475586 (Helmond) en vraag naar Arjan.

Te koop: PlayStation met memorycard, controllers ongeveer 30 spellen waaronder GT2, GTA2, Spider-Man, CMR2 enz. inclusief alle kabels voor ƒ575,-. Tel:06-28445785 (en vraag naar Cedric, vermeld aub ook dat het voor de PlayStation is) of mail naar cedje15@hotmail.com.

Te ruil/koop voor PS2,mijn Unreal Tournament, Quake 3,Smugglers Run, Red Faction, tegen een leuk PS2 spel van jou zoals bv. Onimusha, MTV Music Generator 2, Monkey Island, Star Wars, Tekken TT. Tel:06-24847951.

Te koop: Moto GP (PS2) en Starwars: Starfighter (PS2) ƒ75,- per stuk of ruilen tegen een ander spel voor de PS2. Mail naar j.heintges@wolmail.nl (omgeving 's-Hertogenbosch).

Te koop voor de PS2: Onimusha Warlords, Timesplitters, Dead or Alive2, Kessen en Ready 2 Rumble Round 2. Per stuk voor maar 100 piek. Mail naar btheoutsider@hotmail.com. Tel:0172426730 en vraag naar Bram. Is in Alphen a/d Rijn.

Gezocht: spel voor PlayStation: Parasite Eve 1 & 2 & Dino Crisis 2. Over de prijs worden we het wel eens. Tel:0594-688512 (Omgeving Groningen) vraag naar Mark.

Te koop: Omgebouwde PSX met 3 memorycards (2 van 15 blocks, 1 up to 240 blocks), 2 dualshock controllers en een racestuurtje met pedalen. 13 spellen, waaronder Tekken 3 en Tony Hawk. ƒ350,-. Bel 033-2863860 na 18.00 of mail naar robert_swindler @hotmail.com.

Te koop Wegens nieuwe PC. Goede 1,5 jaar oude PlayStation (omgebouwd). Met alle kabels + extra tv kabel voor oude tv's. 2 dual shock controllers en een memorycard en 10 spellen (o.a. alle Resident Evil's). En dat alles voor maar ƒ250,- (!). Snelle bellers krijgen Hitzone 13 er ook nog bij. Mail voor meer informatie naar beachman1988@hotmail.com.

■ POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

SEGA

Te koop wegens tijdgebrek: originele Dreamcast (Online Pack) met alles erop en eraan: 2 controllers, 2 memorycards, 2 rumblepacks, VGA-box, RGB-scart, Dreamkeys, bootdisk en natuurlijk alle originele accessoires, 10 mnd. oud... dus met garantie! ...en natuurlijk heel veel topgames waaronder ook de laatste nieuwe krakers! In nieuw staat, alle doosjes/boekjes aanwezig! Een echte must voor de echte Sega-liefhebber! Mail naar: torch62@hotmail.com voor de prijs.

Gezocht voor Dreamcast, het spel Metropolis Street Racer kan iemand mij daar aan helpen? het liefst met doosje en boekje, tegen een goede prijs. Mail naar: dolfijnmeel@dolfijn.nl

Te koop Megadrive 2 met zes spellen onder andere Tiny Tunes over de prijs worden we het wel eens stuur een mailtje naar: da.b@home.uni-one.nl of Tel:071-3412110 en vraag naar David (het liefst rond 16:00 en 20.00 uur).

Te koop aangeboden: Dreamcast met 2 controllers, 1 muis, 1 keyboard met spellen, oa. Quake 3 Arena, MSR, Shenmue, Powerstone 2. Vraagprijs: ƒ500,-. Tel:0620783949 (omg. Eelde) of mail naar jeroenkardol@hotmail.com.

Gezocht: Sega Rally 1. Het spel moet wel origineel zijn met originele handleiding. Over de prijs worden we het wel eens! Mail naar: bunschoteng@hotmail.com of Tel:06-10020011 Gijs.

Te koop: Dreamcast Z.G.A.N., misschien een paar keer aan geweest! Dreamcast met VMU en meer dan 40 spellen (alles origineel) voor, vraagprijs: ƒ2500 (winkelwaarde, bijna ƒ6500) Tel.0614926810.

Te koop: Dreamcast met 2 controllers, memorycard inclusief spelletje Tamacotchi, + 15 originele spellen + inclusief boekjes, + demo cd ,+ internet-modem, inclusief alle aansluitingen + telefoonlijn, Dreamcast in doos + handleiding, alles origineel, ƒ750,-. Tel:0614599322 of 0619200683 en anders mailen naar, aj.mulder@wanadoo.nl.

Te koop: Dreamcast (1 jaar oud), 2 controllers, pistool, 2 vm cards, rumble pak, internet cd met kabel, 3 demo cd's, 7 originele spellen en 20 USA selfbooting spellen zoals Sonic 2, Unreal Tourament, Confidential Mission enz. Dreamcast en alle accessoires zijn van binnen en buiten onbeschadigd. Allemaal originele spullen met boekje en doosje. Tel:030-6876703 (bellen naar 5 uur 's avonds) of mail naar marthelkemp@hotmail.com. En vraag naar Marthel (omgeving Utrecht).

PC

Te koop: Force Feedback joystick van Microsoft volledig met spel voor 2000BEF en Force Feedback wheel van Microsoft met pedalen voor 2500 BEF, alles in perfecte staat. 002@advalvas.be

Te koop voor de PC: Delta Force ƒ25,- Karate 3D ƒ5,- Rainbow Six ƒ35,- Te ruil: Tomb Raider 3 en 4 tegen 1 of 2 Dreamcast spellen. Alle spellen zijn in perfecte staat met doos en boekje! Emilio Baumann E-mail: emiliorza@gmx.net

Te koop gevraagd: Grafische Kaart, oudere generatie (bijvoorbeeld Voodoo1) + geluidskaart (16 Mb) en een cd rom drive (12speed of hoger).Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar niels@lookingforme.com adres: Niels Monsieurs.

Te koop voor PC de games Gangsters 2 en Black & White allebei een keer gespeeld. In een koop voor ƒ100.- Mail naar Ric.San@12move.nl omgeving Arnhem.

Te Koop voor de PC: The Sims HouseParty ƒ50,- The Sims Het Rijke Leven ƒ30,- Red Alert 2 ƒ35,- Caesar 3 ƒ15,- Theme Park World ƒ20,- Gran Theft Auto 2 ƒ10,- Alles in een koop voor ƒ150,- Geen Vervoer. Email naar: martensmula@hotmail.com.

Te koop Soldier of Fortune voor ƒ5.- Final Fantasy 8 ƒ35.- Rune ƒ10.- THPS 2 1 ƒ15.- Hogs of War ƒ10. Planescape Torment ƒ60.- Mail naar energie_2000@hotmail (omgeving Groningen) en vraag naar Jef.

Te koop gevraagd: Driver 2 tegen Black&White. Tel:033-2982010 vraag naar Christiaan of mail chrisje41@hotmail.com.

Gezocht: Het spel Age of Empires I over de prijs worden we het wel eens Als je het spel hebt mail dan naar: frdegooijer@hotmail.com Het liefst in Noord-Holland.

Te koop voor PC: Cool racespel genaamd Driver. Ik vraag er 25 voor, en je krijgt er ook nog een hele stapel oude Power Unlimited's gratis bij. Mail me maar naar fam.devries@hccnet.nl (omgeving Dordrecht) met als onderwerp Driver.

Te koop: Max Payne voor ƒ75,- en Black & White voor ƒ50,- of een van die twee ruilen tegen Madden 2002. Mail naar imcheesehead@hotmail.com of Tel:0297-286427 (vraag naar Maarten) of 06-18321777

Te koop: THPS2, Gangsters 2, Emporer: Battle For Dune, 3D Perfect Pool, Big Air Wakeboarding, CIA Operative: Solo Missions, Desperados, Giant Killers 2, Serious Sam, UEFA Challenge 2001, Half Life Blue Shift, House of the Dead 2, Persian Wars, Startopia, Z -Steel Soldiers en Max Payne. Of ruilen voor een goedwerkende emulator voor de consoles: N64, PSX, PS2, Dreamcast, GBA. het liefst ook met een paar roms. Maar een emulator waarvoor je de cd voor nodig hebt is ook goed hoor! Mail me als je interesse hebt naar: mawk50@hotmail.com

Te koop: de 3 toppers van dit jaar; Max Payne, Black & White en Red Alert 2. Werken perfect, nauwelijks gebruikt. Inclusief alle boekjes en doosjes. Per stuk ƒ75,-. Tel:06-18288441 of mail sjors@sjorsland.com (omgeving H'sum en A'dam). Wie er meer dan 1 koopt, krijgt het spel River World (nog ingepakt) gratis erbij!

Te koop voor PC: Rollercoaster Tycoon + uitbreidingspakket, Red Alert 2, Desperados, Sudden Strike, The Sims, Swat 3 elite edition, Soldier of Fortune en Giants BEF700 per spel, allemaal samen BEF5000.(in heel goede staat allemaal met doos en handleiding). Tel:016-309202 en vraag naar Raf of e-mail mij: generation87@hotmail.com (omgeving Leuven). Geen vervoer (misschien als het dicht bij Leuven is).

Te koop: Battlezone 2, Sin, Pandemonium 2 en Total Annihilation. Alle spellen zijn origineel en met handleiding en doos behalve Pandemonium en Total Annihilation. over de prijs worden we het wel eens. Interesse Tel:0181-310034 of mail naar piloot@freeler.nl.

DIVERSEN

Te koop gevraagd: Spellen voor N64 en de Atari Jaguar. Tevens te koop gevraagd de Sega Game Gear en de Supervision. Mail kan naar m.oude@world-online.nl of naar k_de_oude@hotmail.com.

Te koop gevraagd: Final Fantasy 7 voor de PC of PlayStation (legaal exemplaar graag). De prijs bespreken we nog wel. Woon je in (omgeving) Zoetermeer? E-mail dan naar sorceressultimecia@hotmail.com.

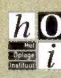
Te koop gevraagd; alles van Metal Gear Solid. Ik heb het spel net dus ik heb nog best weinig stuff, wil jij me helpen? mail me naar mawk50@hotmail.com.

Gevraagd: Codes voor Black&White (PC) en voor Anno1602 (PC).Reacties kunnen naar JvanRooijen@vizzavi.nl.

POWER UNLIMITED
VNU BUSINESS PUBLICATIONS

Hoofdredacteur
Niels Roodenburg
Eindredacteur
Ed Wiggemans
Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Dre Urhahn, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma
Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.)
ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem
Internet
www.powerweb.nl
Vormgeving
EP&PP: Marieke Bausch, Nella de Koster, Marie-José Reuwer, Marcel Wilhelmus, Bob van Kordelaar
Restyling
Blammo, TBH/Magic Minds
Marketing
Sylvia Castelijn (marketing manager), Chantal Smit (marketing assistent, 023-5463366)
Ben Rutte (bladmanager, 023-5463762)
Uitgever
Eric Ariëns
VNU Labs
Martijn Overman (coördinator), Jeroen Eleveld (assistent)
Advertenties
Reserveringen: tel: 023-5463362 fax: 023-5465508
E mail: sales@bp.vnu.com
www.vnubp.nl
Account manager: Jaap Verschoor
Account manager binnendienst: Janet Robben, Rocky Wilson, Stefan Joosten
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel: 44 207 316 9638, fax: 44 207 316 9774
Druk
Roto Smeets Utrecht
Klantenservice
023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur,
serviceteam@tijdschriften.vnu.com
Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).
Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs
Met ingang van nummer 5 bedraagt de abonnementsprijs ƒ 71,40 / BFR 1500 per 12 nummers.
België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, tel: 070-660113.
Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.
Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Nederlandse uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften



KRITIEK OP EEN REVIEW? LAAT HET ONS WETEN!

Ben je het niet eens met een review die wij hebben geschreven of vind je een cijfer veel te laag of te hoog, dan kun je je ei kwijt in de rubriek Second Opinion. Hier plaatsen we reviews van lezers die graag hun hart willen luchten. Dit is dus eindelijk je kans om je mening over games aan het grote publiek te presenteren. Wacht niet langer en klim in de pen.

STUUR JE SECOND OPINION NAAR:

**POWER UNLIMITED
SECOND OPINION
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM**

OF MAIL NAAR:

SECONDOPINION@POWERUNLIMITED.NL

CRASH BASH

PU december 2000 / PSX
Boris gaf een 78
"Crash Bash is een schaamteloze rip-off van Mario Party maar dat mag wat mij betreft de pret niet drukken."

Beste PU,
Crash Bash mag dan wel een schaamteloze rip-off van Mario Party zijn maar ze hebben de game in dit genre veel beter tot z'n recht laten komen.
Ten eerste zijn de Nintendo karakters meer gericht op de jongere games en brengen de Crash guys veel meer humor in deze game!
Ten tweede is dat saaie ganzenbord gelukkig vervangen door een interaktieve warproom, waar je al adventure spelend levels kunt unlocken zonder ze eerst te moeten kopen!
Je hoeft in Crash Bash ook niet te wachten op alle andere spelers waardoor je sneller aan een ander level kunt beginnen. In de minigames heb je veel meer vrijheid en grafisch zijn ze een stuk gedetailleerder.
Daarnaast ligt de moeilijkheidsgraad ook duidelijk hoger!
Voor Replay waarde krijgt Crash wat ons betreft een dikke 9.

Theo v. Beurden en Alexander Neels

86 SCORE



STARTOPIA

PU augustus 2001 / PC
Jan gaf een 79
"Als je door de taaie eerste uren heen bent gekomen, ontpopt Startopia zich als een game die door de godsim liefhebbers als een aangename uitdaging zal worden beschouwd."

Beste Jan,
Wij zijn het totaal niet eens met je review van Startopia.
Je vond de tutorial onduidelijk maar wij snapten alles redelijk snel en iemand die strategiespellen kent, zal er geen enkel probleem mee hebben. Alle wezens en hun taken worden stap voor stap geïntroduceerd. De interface is zeer simpel en bestaat uit slechts enkele vensters, die inderdaad duidelijker hadden kunnen zijn. Je krijgt inderdaad een heleboel taken maar het wordt nooit te veel of te ingewikkeld. En dat je niet kunt zien of je produkten nou duur of goedkoop waren, is niet waar; in het handelsvenster wordt dit d.m.v. smileys aangegeven. De eerste uren moet je inderdaad even doorspelen maar daarna is het een van de beste strategiespellen van het moment, zeker een 90 waard.

Herre en Siem Uittenhout | internet

90 SCORE



FINAL FANTASY VIII

PU november 1999 / PSX
Boris gaf een 95
"Ondanks dat de typische Japanse dialogen af en toe een beetje vreemd overkomen, is Final Fantasy VIII een spel dat over de hele wereld zal worden gewaardeerd. Niet alleen de graphics en de soundtrack zijn schitterend maar ook het verhaal is uniek. Kortom een meesterwerk."

Beste redactie,
Ik zou graag iets kwijt willen over de Final Fantasy saga. Ik ben van mening dat deze steeds pathetischer wordt. Mijn intrede in de saga begon met Final Fantasy VII. Dit spel was zo mooi, doordacht en sfeervol dat voor mijn gevoel Cloud en zijn maten opeens tot mijn vriendenkring gingen behoren. Met Final Fantasy VIII werd ik echter ontnuchterd. Boris gaf het spel een 95, maar van mij had het in vergelijking met deel VII een -30 gekregen.
De makers hebben volgens mij alleen maar gelet op mooie plaatjes en verbetering van het technische gedeelte van de game. De magie, de intensiteit, het sfeergevoel, het taktische element van het vechten (i.p.v. voortdurend G.F. -en); het is allemaal verdwenen. FF VIII doet afstand van het grondbeginsel waar de RPG om draait: het boeiende verhaal. In FF VIII slaat dit namelijk nergens op; opeens hebben de figuren dezelfde pleegmoeder, vliegt de garden de lucht in en krijgt de onervaren Squall leiding over de hele garden. De heks is lang niet zo cool als de Shinra Inc. of de leipe Sepiroth. Het kaartspel en het Laguna gedeelte zijn leuk bedacht, maar had veel meer kunnen zijn.
Mijn cijfer voor FF VIII is dan ook niet hoger dan een 65 (objektief gezien).

Daan Spoormans | internet

65 SCORE



TRIBES 2

PU juni 2001 / PC
Jan gaf een 88
"Tribes 2 is de beste teambased online shooter van het moment en toont aan dat op de PC online gaming een niveau heeft bereikt waar de consoles de eerstkomende jaren niet aan zullen kunnen tippen."

Yo PU,
Ik heb ff wat te zeiken over de review van Tribes 2 die door Jan (al een tijdje geleden) geschreven is. Jan gaf het een 88, maar hij zag zeker al die vette bugs door de vingers? Of heeft ie ze helemaal niet opgemerkt?
Volgens mij ben ik langer bezig geweest om patches te downloaden dan het spel daadwerkelijk te hebben gespeeld. Ik noem een paar voorbeelden; mannetjes die zomaar blijven kleven aan andere gasten. Op internet gaat het zo sloom als de grootvader van een bejaarde schildpad. En de mannetjes in de Singleplayer mode zijn ook nog eens zo dom als het achtereind van een zwakbegaafd varken.
En dit spant de kroon: Je hebt patches voor andere patches die je dan ook weer moet gaan downloaden! Zo dat was dan de kritiek in een notendop (er is nog veel meer maar ik laat het hier maar even bij.)
Nu de pluspunten; het ziet er allemaal super mooi uit (als je tenminste een mega computer hebt, en een goede 3D kaart natuurlijk) en je kan met meer dan zestig man op internet spelen... maar verder stelt de singleplayer geen hol voor.
Dus koop deze game alleen als je een snelle computer hebt en een snelle internet verbinding. Ik had dit spel dan ook geen 88 maar een 70 gegeven, en die 70 dan vooral door de gameplay.
En Jan, je doet je werk verder prima!

Wouter van Ammers | Barendrecht

70 SCORE











Dixons
DYNABYTE
bart smit
Media Markt